# FRONTIER

ELITE II

GERMAN

MANUAL

# R. KLAUDTE & STAAL

**RECHTSANWÄLTE**

*Windrush Tower • Olympisches Dorf • Mars • Sol System • O/OS04 0L1*

Ihr Zeichen: RKS / CPJ-4.1

Unser Zeichen: CPJ / JJJ-4.1

J. Jameson Jnr
51a,Südl. Schlafsaal
Fischmehlfabrik 3142
Sirocco
Merlin
Ross 154
-1/ORs2a S16

31.12.3199

An alle Enkel von Commander Peter Jameson
Es ist unsere traurige Pflicht, Ihnen Mitteilung zu machen vom Tod Ihres Großvaters, Commander Peter Jameson.

Die Wrackteile seines Schiffes wurden am 11. November 3199 im Reidquat-System gefunden. Nach Angaben der lokalen Presse wird angenommen, daß er im Anschluß an "Meinungsverschiedenheiten" über Diebesgut in einer bewaffneten Auseinandersetzung den Tod fand.

Ein letzter Wille und Testament ist am 3. Februar 3199 aufgesetzt worden, und Absatz 4.1 daraus wird gemäß den Anordnungen unseres verstorbenen Klienten an alle lebenden Enkel geschickt.

Bitte setzen Sie sich mit uns in Verbindung, falls Sie irgendwelche Fragen haben. Hierfür gelten die normalen Gebühren von fünfzig (50) Credits pro Stunde.

Mit freundlichen Grüßen

Erhart Staal

**Diese Firma berücksichtigt bei der Abwicklung Galaktischer Investitionen die Richtlinien der Galaktischen Anwaltskammer.**

# Letzter Wille und Testament

Commander Peter Jameson

Absatz 4.1

Ein Leben, das ganz anders ist als die öde, planetengebundene Existenz, die Du vermutlich bisher hattest. Ich möchte, daß Du dieses Leben kennenlernst.

Ich möchte, daß Du die Freiheit erlebst, Dein eigenes Schiff zu fliegen und Gelegenheit hast, die unermeßlich große Galaxie zu erforschen. Was auch immer Deine Ziele im Leben sind (ich selbst habe mich für Reichtum, Macht und Ruhm entschieden): dies ist eine würdige betätigung für Dich. Versuche Dein Glück als Händler; auf den altbekannten Handelswegen und auf Routen, die Du selbst erschließt. Vielleicht liegt es Dir ja auch mehr, Gelegenheitsaufträge zu übernehmen, immer unterwegs von einem Ort zum andern und nie ein zweites Mal für den gleichen Auftraggeber tätig. Oder Bergbau? Später vielleicht.

Ich weiß, daß manche von Euch die kriminelle Laufbahn einschlagen werden. Warum sollte ich leugnen, daß Piraterie, Glücksrittertum und das Söldnerhandwerk was rechtes für Euch wären.

Ich mache Dir keine Vorschriften, ob Du Dich nun der Föderation, dem Imperium oder den Unabhängigen anschließen sollst, aber sei vorsichtig - sie alle wollen Dich doch nur für ihre Zwecke ausbeuten. Alle Verträge der Welt werden nichts daran ändern, daß die sich gegenseiting nicht ausstehen können.

Seit ich so alt war Du, hat sich der Weltram gewaltig geändert. Ich fange jetzt nicht die alte Leier an, daß früher alles billiger und freundlicher war. Damals waren die Leute genauso böse wie heute, aber heute haben wir eine bessere Technik und die Menschheit hat sich weiter ausgebreitet. Daher gib es mehr Möglichkeiten für das Böse. Dein fliegerisches Können wird harten Prüfungen unterzogen werden, vor allem in Kämpfen. Also: sieh zu, daß Du Deine Fähigkeiten übst, ehe Du Dich mit jemand anlegst.

Ich will Dir die besten Startchancen geben. Da Ihr so viele seid, bleibt von meinen Mitteln für den einzelnen nicht viel übrig. Jeder von Euch erbt einen Eagle Long Range Fighter und einhundert (100) Credits. Das Schiff steht an Deinem regionalen Starport für Dich bereit. Die Papiere sind diesem Schreiben beigefügt.

Vor allem: Viel Vergnügen und SEI VORSICHTIG

**Exitus-Formularverlag 2/2TX4-LWT**

# WILLKOMMEN!

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH zum Kauf des Eagle Langstrecken-Kampfraumschiffes, eindeutig der Kauf eines scharfsichtigen Piloten!

Wie Du ohne Zweifel erkannt hast, hat unser fortwährendes Streben nach Vollkommenheit, in der Suche nach der fortschrittlichsten Technologie und des ergonomischsten Designs, die in einem Raumschiff vereint sind, hier ihren absoluten Höhepunkt erreicht. Wir sind auf den individualistischen Stil stolz, der mit funktioneller Überlegenheit gepaart ist, während wir gleichzeitig die Faulcon De Lacy Tradition fortsetzen.

Da Du ganz offensichtlich dem üblichen Raumfahrer klar überlegen bist, wird Dich das unterbetonte Styling der Kabine beeindruckt haben. Ein dynamischer Weltraumjäger wie Du wird für unnötigen Firlefanz keine Zeit haben. Also haben wir das Innere, genau wie das Äußere, mit einem Minimum an Getue gestylt. Besonders erfreulich sind dabei die klaren Linien des Pilotensitzes, der aus dem revolutionären Silastoplaston gefertigt ist, einem Material, das immer trocken bleibt. Es vermittelt Dir echt das Gefühl, daß Du zu jeder Zeit die Kontrolle hast! Du fühlst Dich darin wie in Wasser eingetaucht, während es Dich vor den gefährlich hohen Beschleunigungskräften schützt.

Da wir Notwendigkeiten immer im Sinn behalten, haben wir das 1MW Phlaschgyt Puls-Laser Gewehr mit im Angebot eingeschlossen. Der Laser ist für seine Kompaktheit, seine Wirtschaftlichkeit und wiederum sein Understatement bekannt - das Kennzeichen dieses Fahrzeugs. Und als ob das noch nicht genug wäre, haben wir das neueste Manolife Ein-Personen-Lebensrettungs-System installiert, das dafür sorgt, daß Du bei richtiger Temperatur brodelst, und das Dir widerwärtige Gase vom Leibe hält. Wir wurden für verrückt erklärt, weil wir noch eine ganze Menge andere Dinge kostenlos als Bestandteil eines zeitlich begrenzten Angebots hergeben. Schau Dir nur die Liste der Spezifikationen an!

Ob Du Dich nun auf der Flucht befindest oder nur gemütlich vor Dich hinfliegst, Du spürst immer diese knallharte gyroskopische Steuerung. Du wirst von dem Eagle so begeistert sein, daß Du unbedingt die Zubehörteile, die bei allen guten Raumschiffwerften erhältlich sind, dazukaufen wollen wirst.

# DAS EAGLE-KAMPFRAUMSCHIFF
## TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN

**DER RAUMSCHIFFRUMPF** Ein 25 Tonnen Raumschiff mit einer Ladekapazität von 20 Tonnen. Erstaunliche 15 Tonnen Ausrüstung sind im Preis inbegriffen, sodaß Dir 4 Tonnen Ladekapazität und 1 Tonne Treibstoff bleiben.

Doppelte Hauptantriebe mit einer mörderischen Höchst-Beschleunigung von 25g oder 0 auf 1000 Stundenkilometer in nur 1,13 Sekunden.

**KOSTENLOS!** Atmosphärische Abschirmung zum Schutz vor Hitze beim Eintritt in die Atmosphäre.

**BEWAFFNUNG** 1 Megawatt Puls-Laser (nur vorne montiert). 2 Fernlenkraketenabschußrampen, zur freien Auswahl der Fernlenkrakete. KOSTENLOS! Nicht nur eine sondern ZWEI KL760 Fernlenkraketen.

**ANTRIEB Klasse** 1 Hyperdrive mit einer Reichweite von 8 Lichtjahren.

**KOSTENLOS!** 1 Tonne Wasserstoff-Treibstoff, die Dir eine Fahrt von 8 Lichtjahren ermöglicht.

**KOSTENLOS!** Autopilot.

**STEUERUNG** Scanner, der das galactonave System einschließt.

**UMWELTREGULIERUNG** Manolife Lebensrettungs-System. Pilotensitz aus Silastoplaston

# FRONTIER



# INHALT

FRONTIER ELITE II



Gametek (UK) Ltd., 5 Bath Road, Slough, Berkshire SL1 3UA, England.

# KAPITEL EINS

# SYMBOLE

# BENUTZUNG DER KONSOLE

Dieser Abschnitt ist eine Anweisung zum Gebrauch der Konsole (Abb. 1), mit der Du Dein Raumschiff steuerst. Außerdem findest Du hier eine Zusammenfassung, die den Gebrauch der Symbole kurz darstellt.

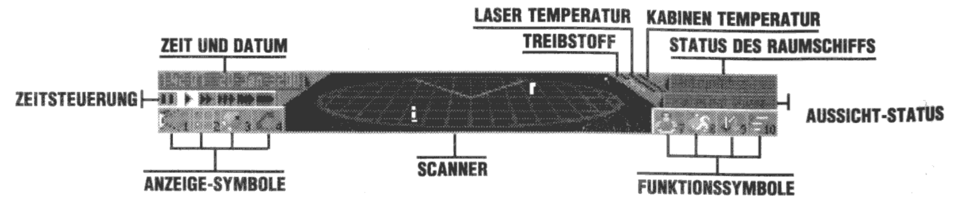



**Abb. 1: Die Raumschiffkonsole**

## AUSWAHL EINES SYMBOLS

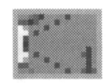
Du aktivierst die Symbole, indem Du sie zuerst mit der Spitze des mausgesteuerten Zeigers berührst, und dann die linke Maus-Taste herunterdrückst. Als Alternative kannst Du natürlich einfach die Tastatur-Abkürzungen verwenden (Für die Hauptsymbole gibt es die Funktionstasten **F1** - **F10**. Ihre jeweilige Zahl wird in der unteren rechten Ecke des Symbols angezeigt.) Beachte, daß alle Symbole einen Hinweis darauf geben, was geschieht, wenn das Symbol angewählt wird. Sie zeigen nicht den gegenwärtigen Modus an.

- Die vier Hauptsymbole **F1**-**F4**, links vom Scanner, wählen die aktuelle Anzeigenart aus.
- Die Bedeutung der Symbole rechts vom Scanner, **F7** - **F10** wechselt, je nachdem in welcher Anzeige Du Dich befindest.

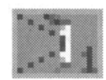
Dieses Kapitel gibt Dir einen Überblick über die vier Anzeigen-Hauptarten und ihrer entsprechenden Funktionen.

# AUSSICHTSSYMBOLE (F1)

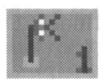
Diese Symbole geben Dir die Möglichkeit, eine Auswahl an Aussichten des Weltraumes zu treffen, durch den Du gegenwärtig reist. Die Auswahlmöglichkeiten sind: vorne, hinten und von außen (und Gefechtsstand, falls dieser installiert ist). Die Positionen der Aussichten von Deinem Raumschiff aus werden im Aussichtstatus-Bereich beschrieben.



**AUSSICHT NACH VORNE** Von hier aus hast Du Blick auf die Richtung, in die Dein Raumschiff zeigt. Das muß nicht unbedingt die Fahrtrichtung sein. Falls Du das Gewehr vorne montiert hast, wird auf dem Bildschirm eine Zielpeilung in der Form eines Kreuzes angezeigt.

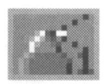


**AUSSICHT NACH HINTEN** Diese Aussicht zeigt in genau die entgegengesetzte Richtung der Aussicht nach Vorne. Eine Peilung wird nur angezeigt, wenn Du hinten ein Gewehr montiert hast.



**AUSSICHT VON AUSSEN** Die Aussicht von außen wird von Deinem Schiffscomputer simuliert, und kann zur Ausrichtung Deines Raumschiffes hilfreich sein. Manche Landungen sind aus dieser Aussicht besonders erfreulich. Mit den Pfeil-(**Cursor**)-Tasten kannst Du den Blickwinkel verändern, mit der - Taste auf das Objekt einzoomen und mit der + Taste wieder wegzoomen. Diese Funktion kann zur ganz allgemeinen Beobachtung des umgebenden Weltraumes verwendet werden.

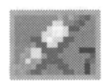
Es darf jedoch nicht vergessen werden, daß die Aussicht an die Position des Raumschiffes gebunden ist. Wenn Du, zum Beispiel, das Schiff von der Seite betrachtest und es dreht sich, wirst Du nicht das Schiff selber, sondern den umgebenden Weltraum drehen sehen, während das Schiff still zu stehen scheint.

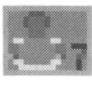


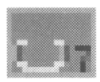
**AUSSICHT VOM GEFECHTSSTAND AUS** Falls auf Deinem Raumschiff obere oder untere Gefechtsstände vorhanden sind, wird dieses Symbol zum Abschießen der Laserkanone von den Gefechtsständen benutzt. Falls Du zwei Gefechtsstände besitzt (oben und unten) und dieses Symbol auswählst, erhältst Du jeweils die Aussicht von dem zuletzt verwendeten Gefechtsstand aus. Durch Drücken der rechten Maus-Taste kannst Du zwar den Blickwinkel, nicht aber die Stellung des Raumschiffs verändern. Falls Du bei der Verwendung der Maus unterhalb des Niveaus des Gefechtsstandes gerätst, wechselt die Aussicht automatisch zum anderen Gefechtsstand, falls Du beide installiert hast.

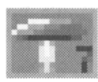
## SYMBOLE FÜR DIE FLUGSTEUERUNG (F7)

Dieses Symbol rechts von der Anzeige kann nur im Aussicht Modus bedient werden. Es schaltet zwischen Maschinen Aus (**Abb. 2**) und Manueller Flug (**Abb. 3**) hin und her. Falls Du einen Autopiloten besitzt und das Ziel ausgewählt hast (siehe Abschnitt, DER AUTOPILOT auf Seite 20), wird das Flugsteuerungssymbol ebenfalls durch den Autopiloten blättern (**Abb. 4**). Sobald Du gelandet bist, bleibt Dir als einzige Option das Vertikale Start-Symbol (**Abb. 5**). Der Status Deines Raumschiffs und seiner Motoren wird im Bereich des Schiffstatus beschrieben.


**Abb. 2: Maschinen Aus-Symbol**

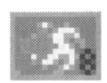

**Abb. 3: Manueller Flug-Symbol**


**Abb. 4: Autopilot-Symbol**


**Abb. 5: Vertikales Start-Symbol**

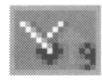
## HYPERSPACE-SYMBOL (F8)

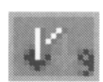
Dieses Symbol (**Abb. 6**) kannst Du im Aussicht Modus auswählen, um einen Hyperspace-Sprung zu machen. Im Kapitel NAVIGATION UND FLUG auf Seite 23, findest Du die Einzelheiten.


**Abb. 6: Das Hyperspace-Symbol**

## SYMBOL FÜR DAS FAHRGESTELL (F9)

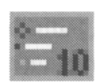
Du kannst im Aussicht Modus diese Symbole verwenden, um das Fahrgestell aus- oder einzufahren (**Abb. 7** und **Abb. 8**). Der Autopilot führt diese Aufgabe beim Landen automatisch durch, aber beim manuellen Flug mußt Du das Fahrgestell selber bedienen.

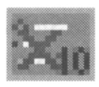

**Abb. 7: Fahrgestell einfahren-Symbol**


**Abb. 8: Fahrgestell ausfahren-Symbol**

## IDENTIFIKATIONSTEXT-SYMBOLE (F10)

DieseSymbole (**Abb. 9** und **Abb. 10**) werden im Aussicht Modus zur Benennung aller identifizierten Objekte auf Deinem Bildschirm verwendet, um Dir bei der Navigation zu helfen, da die Namen manchmal früher zu sehen sind, als das Objekt selber.


**Abb. 9: Identifikationstext AN-Symbol**


**Abb. 10: Identifikationstext AUS-Symbol**

# WELTRAUMKARTENSYMBOLE (F2)

Diese Symbole blättern durch zwei Weltraumkartenseiten: die galaktische Weltraumkarte (**Abb. 11**) und die Karte des aktuellen Sternensystems (**Abb. 12**). Im Kapitel NAVIGATION UND FLUG auf Seite 11, findest Du eine detailliertere Beschreibung. Beachte, daß die Symbole **F7** bis **F10** in der Galaktische-Weltraumkarte und in der Karte des aktuellen Sternsystems nicht immer die gleichen Funktionen haben (siehe unten).

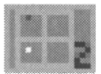


**Abb. 11: Galaktische Weltraumkarte-Symbol**

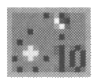


**Abb. 12: Karte der aktuellen Sternsystems-Symbol**

## GALAKTISCHE WELTRAUMKARTE-SYMBOL (F2 )

Eine Rasterkarte aller Sternensysteme in der Galaxie wird angezeigt. Du hast die folgenden Optionen zur Auswahl:

## DATEN-SYMBOL (F6)

Gibt die geographischen und physikalischen Daten des ausgewählten Sternensystems an, falls dieses bereits erforscht wurde. Dieses Symbol erscheint nur, wenn Du ein Sternensystem ausgewählt hast.

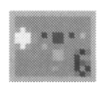
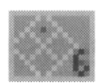
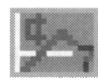


**Abb. 13: Das Daten-Symbol**

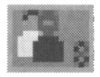
Die folgenden vier Funktionen erscheinen, wenn Du das Daten-Symbol auswählst:



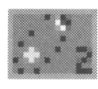
**GALAKTISCHE-WELTRAUMKARTE-SYMBOL (F6)** Bringt Dich zur Galaktische-Weltraumkarte zurück.



**WIRTSCHAFTSWESEN-SYMBOL (F7)** Gibt Daten zu Importen, Exporten und illegalen Gütern für das ausgewählte System an.



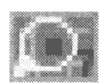
**SOZIALSTRUKTUR-SYMBOL (F8)** Gibt Daten zur Regierungsart, zur Bevölkerung, usw. für das ausgewählte System an.

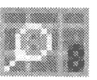


**UMLAUFBAHNEN-KARTE-SYMBOL (F10)** Stellt ein Diagramm der Umlaufbahnen sämtlicher Himmelskörper des angezeigten Systems zur Verfügung. Sie können mit dem Vorwärts- und Rückwärts-Symbol in der Bewegung betrachtet werden (siehe unten). Zur näheren Betrachtung kannst Du die Zoom-Symbole **F7** und **F8** verwenden.

## ZOOM-SYMBOLE (F7, F8)

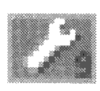
Du kannst die Aussicht heranholen (**Abb. 14**) oder fortschieben (**Abb. 15**), außer im Daten Modus **F6**, wo **F7** und **F8** für andere Funktionen neu definiert sind.


**Abb. 14: Einzoomen-Symbol**

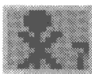

**Abb. 15: Wegzoomen-Symbol**

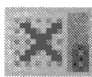
## WERKZEUG-SYMBOL (F9)

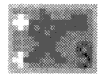
Die galaktische Weltraumkarte kann für eine einfachere und schnellere Verwendung neu definiert werden.

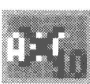

**Abb. 16: Das Werkzeug-Symbol**

Mit der Auswahl des Werkzeugs-Symbols werden die folgenden vier Funktionen aufgerufen:


**STALK-SYMBOL (F7)** Blendet die Höhenanzeigenlinien auf der Galaxie-Rasterkarte ein oder aus.

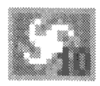

**RASTER-SYMBOL (F8)** Blendet das Raster auf der galaktischen Karte ein oder aus.

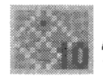

**HANDELSROUTENS-SYMBOL (F9)** Blendet die Handelsrouten auf der galaktischen Karte ein
oder aus.


**IDENTIFIKATIONSTEXT-SYMBOL (F10)** Bestimmte Textstellen auf der galaktischen Karte
können ein- und ausgeblendet werden.

## GALAKTISCHE AUSSICHT-SYMBOL (F10)

Zeigt Dir die Aussicht der Galaxie aus der Sicht eines Schöpfers, um Dich daran zu erinnern, wie klein Du bist. Die Helligkeit jedes Pixel hängt von der Anzahl der Sterne ab, die sich in dem Bereich des Pixels befinden. Mit den Zoom-Symbolen **F7** und **F8** kannst Du die Aussicht einstellen. Wenn Du das Galaktische Weltraumkarte-Symbol **F10** (**Abb. 18**) anwählst, kehrst du zur galaktischen Weltraumkarte zurück.


**Abb. 17: Das Galaktische Aussicht-Symbol**

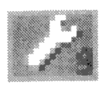

**Abb. 18: Das Galaktische Weltraumkarte-Symbol**

# KARTE DES AKTUELLEN SYSTEMS (F2)

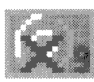
Zeigt eine Karte aller Umlaufbahnen des Systems an, durch das Du gerade reist. Die Himmelskörper können wiederum in Bewegung oder aus der Nähe betrachtet werden. Mit den Zoom-Symbolen F7 und F8 kannst Du die Aussicht einstellen. Die folgenden Optionen stehen Dir außerdem zur Verfügung:

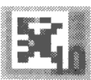
## WERKZEUG-SYMBOL (F9)

Die Karte der Umlaufbahnen kann zur einfacheren und schnelleren Verwendung neu definiert werden.


**Abb. 19: Das Werkzeug-Symbol**

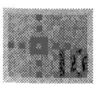
Mit der Auswahl des Werkzeug-Symbols, werden die folgenden zwei Funktionen aufgerufen:


**UMLAUFBAHNEN-SYMBOL (F9)** Blendet die Umlaufbahnen ein oder aus.


**IDENTIFIKATIONSTEXT-SYMBOL (F10)** Blendet die Namen der Himmelskörper ein oder aus.

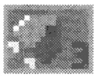
## ANPEILUNGS-SYMBOL (F10)

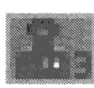
Ermöglicht Dir die Auswahl von Zielen für den Kampf oder für den Autopiloten. Um ein Ziel auszuwählen, mußt Du dieses-Symbol (**Abb. 20**) aktivieren und dann den Himmelskörper anklicken, der angepeilt werden soll. Im Kapitel KAMPF auf Seite 37 und im Kapitel NAVIGATION UND FLUG auf Seite 11, findest Du weitere Informationen.

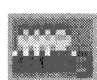

**Abb. 20: Das Anpeilungs-Symbol**

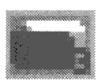
# INVENTAR-SYMBOLE (F3)

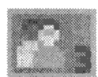
Dieses Symbol blättert nach Aktivierung in der folgenden Reihenfolge durch sieben Informationsseiten:

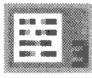

**SCHIFFSAUSRÜSTUNG** (siehe Kapitel SCHIFFSWERFT auf Seite 53)

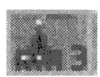

**COMMANDER PROFIL** (siehe Kapitel KAMPF auf Seite 37)


**MANNSCHAFTSLISTE** (siehe Kapitel HANDEL auf Seite 59)


**FRACHT AN BORD** (siehe Kapitel HANDEL auf Seite 59)


**PASSAGIERLISTE** (siehe Kapitel HANDEL auf Seite 59)


**UNERLEDIGTE KONTRAKTE** (siehe Kapitel INVENTAR DES SCHIFFES auf Seite 64)


**BERGBAUINSTALLATIONEN** (siehe Kapitel BERGBAU auf Seite 69)

Im Kapitel INVENTAR DES SCHIFFES auf Seite 64, findest Du außerdem eine Zusammenfassung dieser Seiten. Falls auf einer Seite keine Information vorhanden ist, wird sie nicht angezeigt.

# KOMMUNIKATIONS-SYMBOL (F4)

Die Funktion dieses Symbols (**Abb. 21**) ist unterschiedlich, je nachdem ob Du gelandet (oder eingedockt) bist, oder ob Du fliegst.

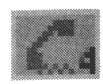


**Abb. 21: Das Kommunikations-Symbol**

## KOMMUNIKATION AM BODEN (ODER EINGEDOCKT)

Wenn Du das Symbol Kommunikation am Boden (oder eingedockt) auswählst, erscheint eine Liste von Optionen (**Abb. 22**), zum Beispiel **Aktienbörse** (siehe Kapitel HANDEL auf Seite 66), **Schwarzes Brett** (siehe Kapitel HANDEL auf Seite 66), **Startanfrage** (siehe Kapitel NAVIGATION UND FLUG auf Seite 30) und **Schiffswerft-Dienstleistungen** (siehe Kapitel DIE SCHIFFSWERFT auf Seite 54).

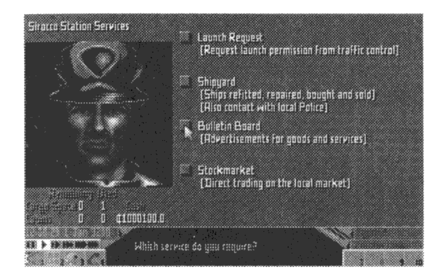



**Abb. 22: Kommunikation am Boden (oder eingedockt)**

## KOMMUNIKATION WÄHREND DES FLUGES

Eine Liste von Meldungen, die ausgesendet werden sollen, werden auf der Hauptanzeige eingeblendet (**Abb. 23**). Zu den Optionen gehören eine Anforderung zur Landegenehmigung oder zum Eindocken und die Ausstrahlung von Meldungen an andere. Einige Optionen stellen eine weitere Kommunikationsliste zur Verfügung, zum Beispiel **Botschaft ausstrahlen an alle im Bereich**..., mit der Du Notrufe oder Forderungen zur Kapitulation aussenden kannst. Außerdem kannst Du die Polizei rufen und ausstehende Strafmandate durch Fern- Überweisung regeln. In den Kapiteln HANDEL auf Seite 59, KAMPF auf Seite 37 und NAVIGATION UND FLUG auf Seite 11 findest Du die Einzelheiten.

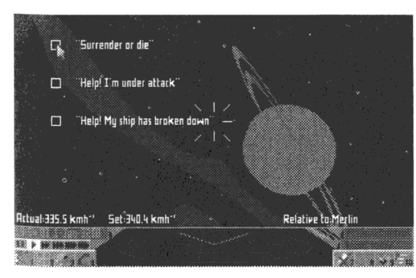



**Abb. 23: Kommunikation während des Fluges**

# VORWÄRTS UND RUCKWÄRTS-SYMBOLE

Diese Symbole werden nur angezeigt, wenn die Karten für die Umlaufbahnen verwendet werden (siehe Kapitel NAVIGATION UND FLUG auf Seite 11), und geben die Position der verschiedenen Himmelskörper zu verschiedenen Zeitpunkten an. Die jeweilige simulierte Zeit wird in der unteren linken Ecke des Bildschirms angezeigt.

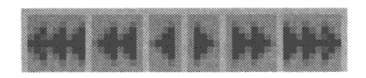


**Abb. 24: Die Vorwärts und Rückwärts-Symbole**

## ZEITSTEUERUNGS-SYMBOLE

Mit diesen Symbolen kann der Pilot die scheinbare Geschwindigkeit der Zeit verändern. Der einzelne Pfeil bedeutet Echtzeit, und die Pfeile rechts davon erhöhen den Zeitverlauf um 10 bis 10.000 mal. Das Symbol auf der äußersten linken Seite dient als Pause-Taste, um sämtliche Vorgänge anzuhalten. Einzelheiten findest Du in den Kapiteln NAVIGATION UND FLUG auf Seite 11 und HANDEL auf Seite 60. Der Pilot sollte sich darüber im Klaren sein, daß seine Feinde gleichermaßen schneller werden, sodaß der Gebrauch dieser Symbole eine schwierige Situation nur verschlechtert.

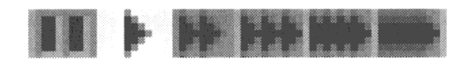


**Abb. 25: Die Zeitsteuerungs-Symbole**

## DAS WAFFENSTEUERUNGS-SCHALTPULT

Das Waffensteuerung Schaltpult (**Abb. 26**) kannst Du durch Anwahl des Scanner-Bereichs aufrufen.

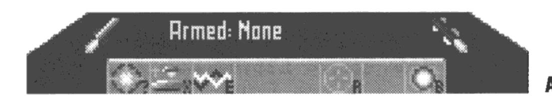



**Abb. 26: Das Waffensteuerungs Schaltpult**

Einige Ausrüstungsgegenstände Deines Raumschiffs besitzen keine Symbole, da sie automatisch funktionieren. Die Teile, die ein Symbol haben, das aktiviert werden muß, damit sie funktionieren können, sind in den grauen Kästchen illustriert. In der unteren rechten Ecke des Symbols wird der Buchstabe für die Tastatur-Abkürzung angezeigt. Der getrennte lieferbare Symbole-Leitfaden führt die Waffen- und Zubehör-Symbole auf. Im Kapitel KAMPF auf Seite 37 findest Du die Einzelheiten zum Gebrauch der Waffen, und im ANHANG EINS: SCHIFFSWERFTZUBEHÖR auf Seite 75 sind die technischen Einzelheiten der Waffen und des Zubehörs beschrieben.●

## KAPITEL ZWEI

# NAVIGATION UND FLUG

# NAVIGATION

Ein beeindruckener Bestandteil Deines Raumschiffs ist die galaktonave Navigationsmöglichkeit, mit denen alle Raumschiffe ausgerüstet sind. Dir stehen eine Reihe von Möglichkeiten zur Verfügung, die Du durch Verwendung der Karte-Symbole **F2** aktivieren kannst (**Abb. 27** und **Abb. 28**).

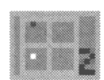


**Abb. 27: Galaktische-Weltraumkarte-Symbol**

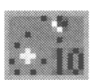


**Abb. 28: Karte der aktuellen Sternsystems-Symbol**

Diese Symbole blättern durch zwei Weltraumkarten: der Karte der Galaxie und einer aktuellen Karte des Systems, durch das Du gerade reist. Je nachdem welche Karte Du gerade betrachtest, haben die Symbole auf der unteren rechten Seite Deiner Konsole verschiedene Funktionen (siehe GALAKTISCHE WELTRAUMKARTE-Symbol auf Seite 5 und KARTE DES AKTUELLEN STERNSYSTEMS-Symbol auf Seite 7).

# AUSSICHT DER GALAXIE IN ALLEN EINZELHEITEN UNTER VERWENDUNG DER GALAKTISCHEN KARTE

Wähle das Galaktische Weltraumkarte-Symbol F2 an, um eine Karte aller Sternensysteme in der Galaxie zu erhalten (Abb. 29), die wir der galaktischen Vermessung aus dem Jahr 2817 verdanken. Die Position sämtlicher 100.000.000.000 Sterne (etwa) wurde in dem Moment sofort kartographisch erfaßt, nachdem die Technologie endlich Teleskope zur Verfügung stellte, die für diese Aufgabe hochentwickelt genug waren.

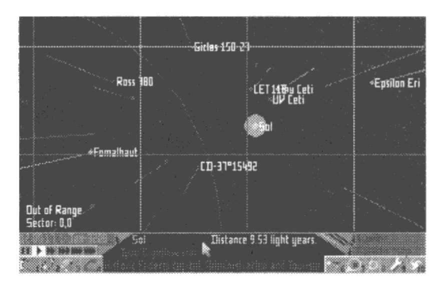



**Abb. 29: Die galaktische Karte**

Ein Raster ist planeben durch die Galaxie eingezeichnet, um bei der visuellen Orientierung zu helfen und um die Navigations-Koordinaten zur Verfügung zu stellen. Die Galaxie wird in verschiedene Bereiche unterteilt. Da die Galaxie dünn und flach ist, sind die Bereichskoordinaten nur zweidimensional. Jeder Bereich mißt an jeder Kante acht Lichtjahre und enthält sämtliche Sterne, die darüber und darunter liegen. Bereichsgrenzen werden auf der Karte leuchtend grün dargestellt, und ihre Koordinaten werden aus geschichtlichen Gründen im Verhältnis zum Solsystem angegeben. ▶

▶ Aus dem Bereich von Sol werden 'Ost'- und 'West'-Koordinaten durch die erste Koordinate dargestellt, wobei 'Ost' eine positive und 'West' eine negative Zahl ist. 'Nord' und 'Süd' werden auf die gleiche Weise durch die zweite Zahl dargestellt, wobei 'Nord' positiv ist. Bis zu neun Bereiche werden gleichzeitig auf der Anzeige dargestellt, und die Koordinaten des zentralen Bereichs werden in der unteren linken Ecke angezeigt. Jeder Stern wird in der Farbe dargestellt, die seiner Klasse entspricht (zum Beispiel, rot für roten Riesen, blau für heißen blauen Stern) und hat eine Linie, die seine Höhe 'oberhalb' oder 'unterhalb' der galaktischen Ebene angibt.

Die rosa Linien, die die Systeme verbinden, zeigen die empfohlenen Handelswege an, falls Du zu Anfang noch etwas Hilfe benötigst. Sie wurden von der Trading Corporation zusammengefaßt.

## BEWEGUNG IM RASTER

1. Verwende die **Pfeil(Cursor)** Tasten, um das Raster zu bewegen. Das System im Mittelpunkt wird grün hervorgehoben, und Du wirst eine gewisse Menge an Informationen darüber auf der Konsole finden. Das System, durch das Du gegenwärtig reist, wird in rosa hervorgehoben.

2. Um den Winkel des Rasters zu verändern (**Abb. 30**), damit die relative Position der Systeme zueinander deutlicher zu sehen ist, drückst Du die linke Maus-Taste herunter und bewegst die Maus.

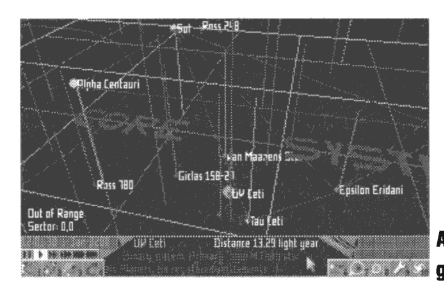



**Abb. 30: Verändern des Winkels des Rasters der galaktischen Karte**

3. Du kannst die Karte mit den Zoom-Symbolen **F7** und **F8** näher heranholen und weiter fortbewegen.
4. Mit der C-Taste wird die Karte neu zentriert.

# VERÄNDERUNG DER GALAKTISCHEN KARTE

Sobald Du dich mit dem Raster vertraut gemacht hast, kannst Du schnellere Vorgänge wählen, indem Du verschiedene Möglichkeiten ausschaltest (**Abb. 31** und **Abb. 32**). Wähle das Werkzeug-Symbol **F9** aus. Es stehen Dir jetzt vier verschiedene Symbole zur Verfügung, mit deren Hilfe Du verschiedene Eigenschaften des Rasters verändern kannst.

- Mit dem Stalk-Symbol F7 werden die Abstandslinien ein- und ausgeblendet.
- Mit dem Raster-Symbol F8 wird das Raster ein- und ausgeblendet.
- Das Wirtschafts-Symbol F9 blendet die Handelsrouten ein und aus.
- Das Identifikation Text-Symbol F10 entfernt nebensächliche und andere Einzelheiten wie das **Zentral-System**.

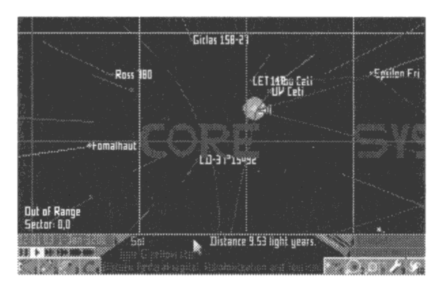



**Abb. 31: Maximal eingeblendete Einzelheiten der galaktischen Karte**

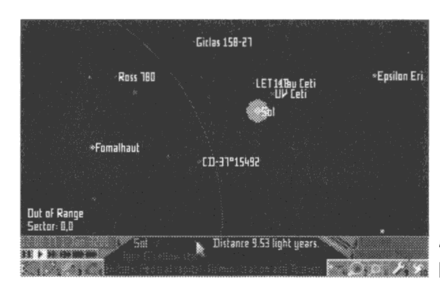



**Abb. 32: Minimal eingeblendete Einzelheiten der galaktischen Karte**

Wenn Du eines dieser Symbole auswählst, verschwinden alle vier. Du kannst sie jedoch mit dem Werkzeug-Symbol F9 wieder aufrufen.

# DATENAUFRUF ZU EINEM SYSTEM

## ASTRONOMISCHE DATEN

1. Wähle in der Rasterkarte das System aus, an dem Du interessiert bist, indem Du mit Hilfe der **Pfeil(Cursor)** Tasten das System in die Mitte ziehst, wo es in grün hervorgehoben wird.

2. Mit dem Daten-Symbol **F6** erscheint eine schematische Zusammenfassung aller astronomischen Himmelskörper in dem System, falls dieses schon erforscht ist (**Abb. 33**).

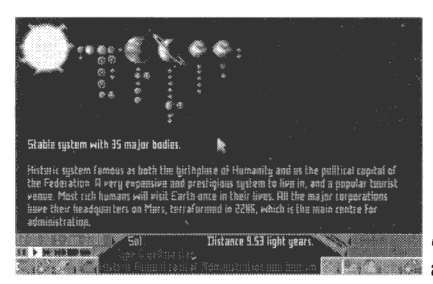



**Abb. 33: Eine schematische Zusammenfassung der astronomischen Himmelskörper eines Systems**

3. Mit der Maus kannst Du die einzelnen Himmelskörper anwählen, über die Du geographische und physikalische Einzelheiten benötigst, unter anderem:

- Durchschnittliche Oberflächentemperatur
- Haupt-Sternenhäfen
- Umlaufzeitraum (der Sternen-Zeitraum in Erdtagen gemessen). Durchschnittlicher Umlauf-Radius.
- Äußerste Punkte und Neigung der Umlaufbahn, gemessen im Verhältnis zur rotierenden Ebene des Zentralkörpers.

4. Wenn Du außerhalb des Textes anklickst, kehrst Du zu den allgemeinen Daten des Systems zurück. Stattdessen kannst Du auch einen anderen Himmelskörper anklicken.

5. Falls Du zur Rasterkarte der Galaxie zurückkehren willst, aktiviere erneut das Daten-Symbol **F6** oder das Galaktische Weltraumkarte-Symbol **F2**. ▶

▶ Daten-Modus **F6** besitzen die Symbole **F7**, **F8** und **F10** neue Funktionen, die nachfolgend beschrieben werden:

**DATEN ZUR WIRTSCHAFT DES AUSGEWÄHLTEN SYSTEMS** Das Wirtschaftswesen-Symbol **F7** gibt eine Analyse der Importe, Exporte und illegaler Güter an. Exporte sind in der Regel billig, Importe dagegen meistens teuer.

**DATEN ZUM SOZIALEN AUFBAU UND KOORDINATEN** Das Politisches-Symbol **F8** gibt die relevanten Daten der Regierungsart, der Wirtschaft, der Beziehungen zu anderen Regierungen und der Bevölkerung an. Bereichskoordinaten in der galaktischen Karte werden ebenfalls hier angegeben.

**KONFIGURATION DER UMLAUFBAHNEN DES AUSGEWÄHLTEN SYSTEMS** Im Daten-Modus **F6**, erlaubt Dir die Verwendung des Umlaufbahnen-Karte-Symbols **F10** die Betrachtung der Konfiguration der Umlaufbahnen des von Dir ausgewählten Systems (**Abb. 34**). Um den Blickwinkel zu verändern, bewege die Maus mit heruntergedrückter rechter Maus-Taste.

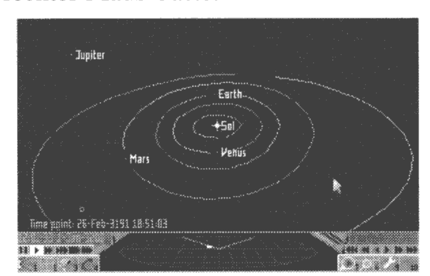



**Abb. 34: Die Konfiguration der Umlaufbahnen eines ausgewählten Systems**

## BETRACHTUNG DER UMLAUFBAHNEN IM VERHÄLTNIS ZUR ZEIT

Die Karte der Umlaufbahnen zeigt einen 'Schnappschuß' der Positionen der Himmelkörper. Mit den Vorwärts und Rückwärts-Symbolen auf der rechten Seite des Bildschirms können die Positionen zu verschiedenen Zeiten vorausgesehen werden. Die Zeit und das Datum in der unteren linken Ecke des Bildschirms ändern sich entsprechend. Die Echtzeit wird darunter angezeigt.

## AUSSICHT EINES BESTIMMTEN HIMMELSKÖRPERS

Klicke einen beliebigen Himmelskörper an und er wird sich automatisch zum Mittelpunkt des Bildschirms bewegen. Mit den Zoom-Symbolen **F7** und **F8** kannst Du ihn näher betrachten.

## VERÄNDERUNG DER UMLAUFBAHNEN-KARTE DES AUSGEWÄHLTEN SYSTEMS

Wenn Du das Werkzeug-Symbol **F9** auswählst, stehen zwei unterschiedliche Symbole zur Verfügung, mit denen Du die Einblendungen des Rasters verändern kannst.

- Das Umlaufbahnen-Symbol **F9** blendet die Umlaufbahnen aus oder ein.
- Das Informationstext-Symbol **F10** blendet den Text auf dem Bildschirm aus oder ein.

Um aus der Umlaufbahnen-Karte zur galaktischen Karte zurückzukehren, verwende das Karte-Symbol **F2**.

## DIE GALAKTISCHE AUSSICHT

Diese Möglichkeit wird verwendet, um eine Vorstellung der Perspektive zu erhalten. Klicke im Galaktische Weltraumkarte-Modus das Galaktische Aussicht-Symbol **F10** an. Es erscheint eine Aussicht der Galaxie aus der Sicht eines Schöpfers (**Abb. 35**).

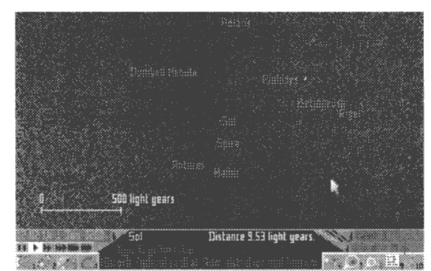



**Abb. 35: Die galaktische Aussicht**

Bei maximalem Zoom (besitzt einen Maßstab von 500 Lichtjahren) stellt jedes Pixel einen einzigen Bereich dar. Das Bild kann mit den Zoom-Symbolen **F7** und **F8** vergrößert und verkleinert werden (**Abb. 36**). Achte jedoch darauf, daß die Auflösung am schärfsten ist, wenn die Zoom-Funktion nicht verwendet wird. Sobald Du mit dem Zoomen aufgehört hast, verschärft der Schiffscomputer das erste, unscharfe Bild so schnell wie möglich.

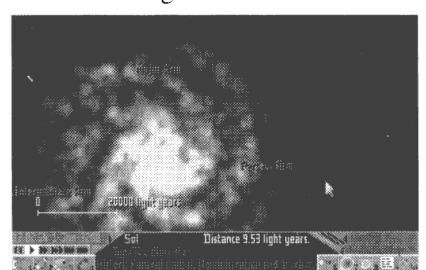



**Abb. 36: Eine fernere Aussicht der Galaxie**

Zur Rückkehr in die galaktische Karte wird das Galaktische Weltraumkarte-Symbol **F10** aktiviert.

# VERWENDUNG DER AKTUELLEN SYSTEMKARTE

## BETRACHTUNG DER KONFIGURATION DER UMLAUFBAHNEN

1. Wähle zweimal das Karte-Symbol **F2** aus, damit eine Karte des Systems, durch das Du gegenwärtig reist, mit der Konfiguration der Umlaufbahnen angezeigt wird. (**Abb. 37**).

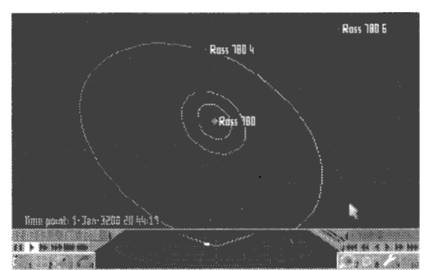



**Abb. 37: Die Karte des aktuellen Systems**

2. Die Karte kann mit den Zoom-Symbolen **F7** und **F8** vergrößert und verkleinert werden.
3. Du kannst den Blickwinkel verändern, indem Du wie bei der galaktischen Karte, bei heruntergedrückter rechter Maus-Taste die Maus bewegst.

## BETRACHTUNG DER UMLAUFBAHNEN IM VERHÄLTNIS ZUR ZEIT

Die Karte der Umlaufbahnen zeigt einen 'Schnappschuß' der Positionen der Himmelkörper. Mit den Vorwärts und Rückwärts-Symbolen auf der rechten Seite des Bildschirms können die Positionen zu verschiedenen Zeiten vorausgesehen werden. Die Zeit und das Datum in der unteren linken Ecke des Bildschirms ändern sich entsprechend. Die Echtzeit wird darunter angezeigt.

## AUSSICHT EINES BESTIMMTEN HIMMELSKÖRPERS

Klicke einen beliebigen Himmelskörper an. Er bewegt sich automatisch zum Mittelpunkt des Bildschirms. Mit den Zoom-Symbolen **F7** und **F8** kannst Du ihn näher betrachten. Denke daran, daß der Autopilot mit Hilfe der Karte des aktuellen Systems angepeilt werden kann (siehe Abschnitt FLUG auf Seite 20).

## VERÄNDERUNG DER SYSTEMKARTE

Wenn Du das Werkzeug-Symbol auswählst, stehen zwei unterschiedliche Symbole zur Verfügung, mit denen Du die Möglichkeiten der Karte verändern kannst.

- Das Umlaufbahnen-Symbol **F9** entfernt die Umlaufbahnen.
- Das Informationstext-Symbol **F10** entfernt die Namen der Himmelskörper.

# GENEHMIGUNGEN ERHALTEN

Einige Systeme, wie jene die zum Beispiel Gefangenenen-Kolonien enthalten, fordern von ihren Besuchern einen Genehmigungsschein an, um das System betreten zu können. Sämtliche Anforderungen für solch ein System werden auf der Konsole angezeigt, wenn Du die galaktische Karte verwendest.

Genehmigungen werden nur sehr selten erteilt und Du wirst feststellen, daß sie nur indirekt beschafft werden können. Das bedeutet, daß Du mit dem entsprechenden System Handel irgendeiner Art betreiben mußt, zum Beispiel die Lieferung eines Paketes, sodaß der Kunde Dir eine Landegenehmigung ausstellen muß.

# FLUG

Dein Raumschiff besitzt drei grundsätzliche Flugmodi: **Autopilot**, **Manuel** und **Maschinen Aus**, die mit den Flugsteuerung-Symbolen **F7** im Aussicht-Modus ausgewählt werden können. Der Autopilot ist mit Abstand die einfachste Methode, um Dein Fahrzeug zu steuern, aber es fehlt das Erfolgserlebnis. Manueller Flug braucht eine Eingewöhnungszeit, aber ist letztendlich viel lohnender. Wenn Du mit ausgeschalteten Motoren fliegst, kommst Du nicht sehr weit, aber es hat dennoch einige Vorteile, wie Du sehen wirst.

## DER AUTOPILOT

Diese äußerst nützliche Einrichtung, die normalerweise nicht zur serienmäßigen Ausrüstung gehört, wurde bei Deinem Eagle mit eingebaut. Er kann gekauft und in der Schiffswerft eingebaut werden, solltest Du jemals einen neuen benötigen. Dein Autopilot, das Robocruise automatische Navigationssystem, löst hiermit den Celestial Pathfinder ab, der nicht so zuverlässig war.

Der Autopilot kann nur zur Auswahl eines Ziels verwendet werden, daß sich in dem System befindet, durch das Du gerade reist. Bei längeren Reisen muß ein Hyperspace Sprung gemacht werden.

## BEDIENUNG DES AUTOPILOTEN IM AUSSICHT-MODUS

Der Autopilot kann nur während der Fahrt verwendet werden.

1. Im Aussicht-Modus (aktiviere das Aussicht-Symbol **F1**, falls Du Dich in einem anderen Modus befindest) wird ein Planet oder eine Weltraumstation, die sich auf dem Bildschirm befinden, angepeilt, indem Du den Mittelpunkt des Ziels anklickst. Denke daran, daß es einfacher ist ein Ziel, zum Beispiel eine Stadt zu finden, wenn sich der Name auf dem Bildschirm befindet. Wurden die Namen ausgeblendet, rufe sie mit dem Identifikationstext-Symbol **F10** wieder auf.

   Anklicken eines leeren Raumes macht die letzte Auswahl eines Zieles rückgängig.

   Sobald ein Ziel ausgewählt ist, erscheint eine Zielpeilung zusammen mit den Peilungsquadraten und der Reichweite in astronomischen Einheiten oder Kilometern (**Abb. 38**). Falls sich das Ziel vom Bildschirm entfernt, zeigt ein Pfeil in seine Richtung. Falls es sich dahinter befindet, wird **Ziel Hinter** angezeigt. ▶

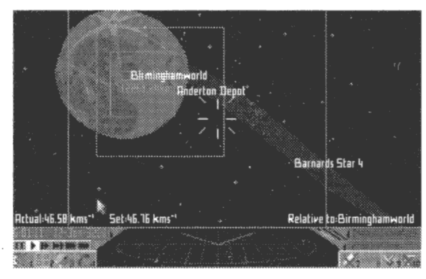



**Abb. 38: Peilungsquadrate zeigen an, daß ein Ziel ausgewählt ist**

2. Mit dem Flugsteuerung-Symbol **F7** kannst Du von Manuel und Maschinen Aus zu **Autopilot** gelangen.

Das Autopilot-Symbol erscheint nur, wenn ein Ziel ausgewählt wurde.

# BEDIENUNG DES AUTOPILOTEN IN DER KARTE DES AKTUELLEN STERNSYSTEMS-MODUS

Dieser Modus kann verwendet werden, wenn das gewünschte Ziel zu weit entfernt ist, um auf dem Bildschirm sichtbar zu sein. Du kannst ein Ziel auch dann auswählen, wenn Du am Boden oder eingedockt bist, aber der Autopilot kann nur während des Fluges eingeschaltet werden.

1. Klicke das Karte-Symbol **F2** zweimal an, um die aktuelle Systemkarte zu erhalten.
2. Verwende die Steuerungen der aktuellen Systemkarte, bis Du das gewünschte Ziel auf dem Bildschirm erhältst.
3. Klicke das Peilen-Symbol **F10** an.
4. Klicke den Mittelpunkt des gewünschten Zieles (**Abb. 39**) an.

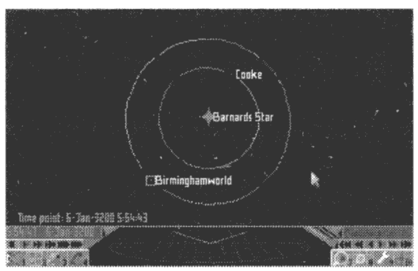



**Abb. 39: Auswahl eines Ziels für den Autopiloten auf der aktuellen Systemkarte.**

5. Falls Du das Ziel wechseln willst, kannst Du das Peilen-Symbol anklicken, bevor Du ein anderes Ziel auswählst. Das Anklicken von Himmelskörpern, ohne das vorherige Anklicken des Peilen-Symbols, führt nur dazu, daß der Himmelskörper in die Mitte des Bildschirms rückt. ▶

▶ 6. Wenn Du die Auswahl des Ziels rückgängig machen willst, kannst Du einen leeren Raum anklicken. Dadurch wird auch der Autopilot ausgeschaltet, falls er gegenwärtig die Kontrolle des Raumschiffs hat.

7. Mit dem Aussicht-Symbol **F1** kehrst Du in den Aussicht-Modus zurück. Befindest Du Dich in Aussicht nach Vorne oder Aussicht nach Hinten, werden Peilungsquadrate, die wie ein Tunnel aussehen, der zum angewählten Ziel führt, auf dem Bildschirm dargestellt.

8. Befindest Du Dich im Flug, kannst Du das Flugsteuerung-Symbol **F7** anklicken und zum Autopilot blättern, um ihn einzuschalten. Um wieder in den manuellen Flug zurückzukehren, mußt Du erneut das Flugsteuerung-Symbol **F7** verwenden und zu **Manuel** oder **Maschinen Aus** blättern.

Der Robocruise plottet automatisch den Kurs zu Deinem Ziel und behält ihn bei. Er fährt außerdem das Fahrgestell aus und landet oder dockt für Dich ein, nachdem er automatisch die Landeerlaubnis erfragt hat, während Du Dich frisch machst. Manche Piloten finden es verwirrend, wenn sich der Robocruise einschaltet und das Schiff herumschwenkt. Der echte Weltraumjäger weiß, daß er sich nur auf den neuen Kurs einstellt.

Denke immer daran, daß Du nur in Städten oder an Weltraumstationen Handel und Geschäfte betreiben kannst. Falls Du an anderen Orten landest, zeigt die Konsole die Meldung **Gelandet (Rauh)** an.

Der Robocruise kann erst richtig seine Fähigkeiten beweisen, wenn er in Verbindung mit der Stardreamer Zeitsteuerungs-Einheit eingesetzt wird, die aufgrund der Richtlinien hinsichtlich Wilbrons Psychose serienmäßig bei allen Raumschiffen eingebaut wird. Dieser Zustand kann Weltraumreisende befallen, die längere, ereignislose Reisen unternehmen. Nachdem sämtliche Freizeit-Gestaltungen bis zur Erschöpfung durchgespielt worden sind, wird die Langeweile so übermächtig, daß es vorgekommen ist, daß Piloten ihr Raumschiff in einen herumfliegenden Stern oder Planeten geflogen haben, nur um die Dinge etwas zu beleben.

## VERWENDUNG DER STARDREAMER ZEITSTEUERUNG

Diese Funktion kann mit dem Robocruise oder im manuellen Modus verwendet werden. Wenn Du den Robocruise verwendest, können nach der Peilung der Ziele, mit den Zeitsteuerung-Symbolen die relativen Geschwindigkeiten der Zeitbeschleunigung ausgewählt werden. Die Zeit scheint in Zehner-Schritten anzusteigen, von zehn bis zu zehntausend mal, je nachdem welches Symbol ausgewählt wurde. Mit dem einzelnen Pfeil kehrst Du zur Echtzeit zurück.

Lehne dich zurück und lasse Dich von einer Kombination aus einem Zilman Feld und Ultraschallwellen in einen halb-hypnotischen Zustand versetzen, in dem Du das Vergehen der Zeit nur als schnellen Wechsel des Bereichanzeigers vor Deinen Augen wahrnimmst. Diese Wirkung wurde von Dr. Rabbne durch Zufall entdeckt, als er feststellten, daß seine Projekte grundlos ihr Zeitlimit üb erschritten. Beruhigenderweise versetzt Dich der Stardreamer, wenn Dein Schiff angegriffen wird, oder wenn Du an Deinem Ziel angekommen bist, sofort wieder zum vollen Bewußtsein und in die Echtzeit zurück. Vergiß nicht, daß Deine Feinde eventuell in Echtzeit arbeiten und daher gewaltig zu beschleunigen scheinen.

# HYPERSPACE-SPRÜNGE

Der Weltraum ist GROSS und Hyperspace-Sprünge sind notwendig, um schnellen Zugang zu den verschiedenen Systemen zu erhalten. Hyperspace-Sprünge können entweder unter Verwendung der serienmäßigen Hyperdrive oder der militärischen Hyperdrive Motoren gemacht werden, die auf der Schiffswerft gekauft werden können, und unterschiedliche Größen mit verschiedenen Reichweiten haben. Im ANHANG EINS: SCHIFFSWERFTZUBEHÖR auf Seite 75 findest Du eine Beschreibung.

Ein Hyperspace-Sprung führt zu Störungen, die in einem leuchtenden Feld am Hyperspace-Eintritt und -Ausgang resultieren. Ein Hyperspace Wolken Analyser kann das Ziel des springenden Raumschiffes feststellen (siehe ANHANG EINS: SCHIFFSWERFTZUBEHÖR auf Seite 75). Bevor Du Deinen ersten Sprung wagst, solltest Du unbedingt diesen ganzen Abschnitt lesen.

# REICHWEITE

Die Reichweite des Sprungs wird durch zwei Faktoren bestimmt: den Treibstoff und der Art und Klasse der Motoren. Einzelheiten dazu findest Du im Kapitel HANDEL, Abschnitt Treibstoff, auf Seite 59 und im ANHANG EINS: SCHIFFSWERFTZUBEHÖR, Abschnitt Motoren, auf Seite 80. Kurz gefaßt kann die Reichweite der Motoren auf zwei verschiedene Arten dargestellt werden:

- Wähle in der Inventar Seite das Inventar-Symbol **F3** an, bis das Schiffszubehör in dem Abschnitt erscheint, in dem die Reichweite des Motors angezeigt wird.
- In der galaktischen Karte (Symbol **F2**) wird die Reichweite im Schaltpult rechts neben dem Systemnamen angezeigt. Falls Dein Motor den Sprung zu dem ausgewählten Ziel nicht schafft, erscheint die Meldung **Außer Reichweite**. ▶

▶ Treibstoff-Reichweite wird auf zwei Weisen dargestellt:

- Die erforderliche Menge Treibstoff für einen Sprung wird in der linken unteren Ecke der galaktischen Karte angezeigt. Falls Dein Treibstoffvorrat nicht ausreicht, wird die **Meldung Treibstoff** angezeigt, ansonsten wird die Menge des benötigten Treibstoffes dargestellt.
- Auf der galaktischen Karte ist das System, in dem Du gegenwärtig unterwegs bist, rosa eingekreist. Damit wird Dir die maximale Reichweite für den Hyperspace in einem einzigen Sprung angezeigt.

## DAUER DES SPRUNGS

Obwohl die Dauer eines Sprungs nur sehr kurz erscheint, ist die tatsächliche Dauer sehr viel länger. Es dauert eine Woche, um mit jedem Motor den maximal möglichen Sprung zu machen. Ein Motor mit einer maximalen Reichweite von 10 Lichtjahren, zum Beispiel, braucht eine Woche, um diese Distanz zurückzulegen, oder 3,5 Tage, um einen Sprung von fünf Lichtjahren zu bewältigen, usw. Ein Raumschiff mit einer maximalen Reichweite eines Hyperspace-Sprungs von 4 Lichtjahren, wird eine halbe Woche benötigen, um ganze 2 Lichtjahre zu reisen. Das ist für die Piraterie von Bedeutung, da ein Piratenschiff mit einem Hyperspace Wolken-Analyser und einem leichteren Raumschiff in der Lage ist, Dich zu überholen und Dir aufzulauern. Während eines Hyperspace-Sprungs ist Kontakt nicht möglich.

## HYPERSPACE-BETRIEB

1. Peile mit dem Galaktische-Karten-Symbol ein System an, indem Du das erforderliche Ziel mit den Pfeil (**Cursor**) Tasten in die Mitte des Bildschirms bewegst. Dieses System wird grün hervorgehoben.
2. Mit dem Aussicht-Symbol **F1** kehrst Du in den Aussicht-Modus zurück.
3. Wähle das Hyperspace-Symbol F8 an (es wird nicht angezeigt, wenn Du keine Hyperspace-Option besitzt oder keinen gültigen Sprung ausgewählt hast) und halte die Daumen. Wenn Du möchtest, kannst Du Dein Ziel einstellen, Dich um Deine Geschäfte kümmern und jederzeit einen schnellen Abgang machen, falls die Dinge zu brenzlig werden. Andererseits kannst Du mit der H-Taste Deinen Sprung machen (Abb. 40) ohne zuerst in den Aussicht-Modus zu wechseln. ▶

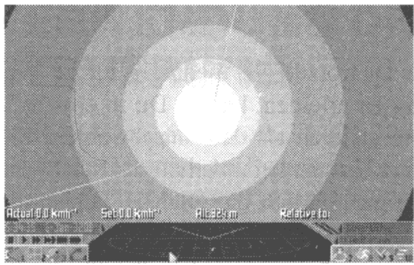



**Abb. 40: Eintritt in den Hyperspace**

Denke immer daran, daß der Beweis Deines Hyperspace-Sprungs für jeden, der sich in der Nähe Deines Eintritts oder Ausgangs aufhält, deutlich zu sehen ist, da er eine leuchtende Wolke von Interferenzteilchen im Weltall hinterläßt. Das Ziel kann nur mit einem Hyperspace WolkenAnalyser festgestellt werden, der auf Schiffswerften erhältlich ist.

Es gibt eine Anzahl von Gründen, warum das Hyperspace-Symbol nicht angezeigt wird, die nachfolgend aufgeführt sind:

- Du befindest Dich zu nahe an einem Planeten. Nach den ersten paar Jahrzehnten des Hyperspace Weltraumspringens wurden Richtlinien festgelegt. Plötzliche überdurchschnittliche Mutationen in der Nähe von Sternenhäfen traten auf, nachdem Sprünge zur Routine wurden. Es wurde festgestellt, daß die intensive Strahlung, die durch den Sprung entsteht, auf die darunterliegende Bevölkerung wirkte. Daher wurde es zur gesetzlichen Anforderung (auf allen Seiten), sämtliche Raumschiffe mit einem Abschalt-System im Hyperdrive auszurüsten, das aktiviert wird, falls Du versuchst, in der Nähe eines Planeten oder einer Weltraumstation Deinen Sprung zu machen.
- Du hast kein gültiges Ziel ausgewählt.
- Du hast nicht genug Treibstoff für den Sprung zu dem ausgewählten Ziel.
- Der Motor ist beschädigt oder zerstört.
- Du besitzt überhaupt keinen Hyperdrive-Motor!

## FEHLSPRÜNGE

Hyperdrives machen fast nie Fehler, aber falls Du trotzdem in die unglückliche Lage kommen solltest, einen spontanen Fehlsprung zu erleiden, kannst Du in ernsthafte Schwierigkeiten kommen. Du wirst an einem anderen als dem ausgewählten Ziel ankommen, und Dein ausgewähltes Ziel liegt unter Umständen außerhalb der Reichweite Deines noch vorhandenen Treibstoffes. Es ist sogar möglich, daß Dich der Fehlsprung über die maximale Reichweite Deines Antriebs hinausträgt. Sind Deine Treibstoffreserven wirklich zu gering, oder der Hyperdrive ist beschädigt, besteht Deine einzige Hoffnung darin, Hilfe zu erbeten (Kommunikationsymbol **F4**) und es zu riskieren, daß Piraten darauf reagieren. Wir wissen nicht genau, warum es zu Fehlsprüngen kommt, aber wahrscheinlich ist ein nicht gewarteter Hyperdrive die Ursache. Es gibt keine verläßlichen Statistiken zu der Auftritthäufigkeit von Fehlsprüngen, da die meisten Raumschiffe nicht wieder gefunden werden. Ein verlorengegangenes Schiff aber kann ebenso den Piraten zum Opfer gefallen sein.

## ERZWUNGENE FEHLSPRÜNGE

Faulcon De Lacey können dieses Verhalten nicht billigen, da es unvorhersehbare Wirkungen auf den Hyperdrive hat. Es ist so ungefähr vergleichbar mit dem blinden Hineinrammen eines Schraubendrehers in einen komplizierten Mechanismus. Wir haben das Gefühl, daß dies unbedingt als Warnung erwähnt werden sollte, da törichte Piloten dazu neigen, dieses Vorgehen als letzte Lösung anzuwenden, um Piraten zu entkommen. Falls sie von einem größeren Piratenschiff mit einem Hyperspace Wolken Analyser verfolgt werden, erzwingen sie einen Fehlsprung, indem sie die **Alt**-Taste drücken und gleichzeitig das Hyperspace-Symbol oder die **F8**-Taste aktivieren. Die Piraten folgen ihnen in den Hyperspace, nur um feststellen zu müssen, daß ihr Feind nirgendwo zu erblicken ist und in der Tat ganz woanders ist, und krampfhaft versucht herauszufinden, wo er sich denn nun befindet. Der Hyperspace Wolken-Analyser kann einen Fehlsprung von einem normalen Sprung nicht unterscheiden.

## ABFALLPRODUKTE

Falls Du militärischen Treibstoff verwendest, wird leider die Annehmlichkeit des Hyperspace-Reisens durch das Problem von Abfallprodukten gestört. Bedingt durch die Vorgänge im Hyperdrive, wird jede Tonne militärischen Treibstoffes in eine Tonne radioaktiver Materialien verwandelt, die Du später an der Aktienbörse loswerden mußt. Im ANHANG ZWEI: HANDELSARTIKEL auf Seite 83, findest Du weitere Information dazu. Die serienmäßigen Hyperdrive Motoren, die mit Wasserstoff-Treibstoff betrieben werden, erzeugen keine problematischen Abfallprodukte.

# VERWENDUNG DER MANUELLEN STEUERUNG

Bedingt durch die entscheidende Verbesserung der Maschinenbau-Technologie, werden die Motoren des Raumschiffes nicht direkt vom Piloten gesteuert, sondern von einem Schiffscomputer, der auf den Piloten reagiert. Diese Funktion des 'Fluges durch Übertragung' hat dazu geführt, daß viele heute in das Cockpit steigen können, die normalerweise nicht die Fähigkeiten dazu hätten.

Das Hauptproblem für Anfänger ist, daß sie normalerweise gewohnt sind, Fahrzeuge auf einer normalen Oberfläche mit angemessener Schwerkraft zu fahren, oder daß sie bisher nur Flugsimulatoren minderer Qualität verwendet haben. Es darf aber nicht vergessen werden, daß das Gefühl im Raumschiff bei jedem Richtungswechsel an Schlittern erinnert. Falls sich Dein Raumschiff in einer Richtung vorwärts bewegt, bedeutet ein Richtungswechsel, daß sich die Nase zwar dreht, Du aber immer noch eine Triebkraft in die ursprüngliche Richtung hast. Zwar gleichen die Motoren dies aus, aber es kommt dabei zu einer Verzögerung, deren Dauer von der Art des Raumschiffes abhängt. Die Reaktionszeit für ein Kampfraumschiff wird zum Beispiel kürzer sein, als die für ein schweres Frachtschiff. Daran mußt Du zu jeder Zeit denken.

## TREIBSTOFFVERBRAUCH

Der normale Flugmodus verbraucht sehr viel weniger Treibstoff als ein Hyperspace-Sprung. Daher wird der normale Treibstoff getrennt von dem Hyperspace-Treibstoff (im Laderaum) gelagert. Motoren der Klasse 1 können eine Tonne Treibstoff lagern, Motoren der Klasse 2 dagegen zwei Tonnen. Du wirst nicht sehr oft auftanken müssen, und der aktuelle Stand kann an dem grünen Meßstand (der linke außen) im Skalenbereich, rechts neben dem Scanner, abgelesen werden. Im Abschnitt INVENTAR-SYMBOLE im Kapitel SYMBOLE auf Seite 8 und im Abschnitt INVENTAR DES RAUMSCHIFFES in Kapitel HANDEL auf Seite 64, findest Du näheres.

## AUFTANKEN DES MOTOREN-TREIBSTOFFTANKS

Ersatztreibstoff zum Auftanken des Treibstofftanks wird in Ein-Tonnen Einheiten im Schiffsladeraum bereitgehalten.

1. Zum Auftanken des Treibstofftanks, wähle solange das Inventar-Symbol **F3** an, bis die Seite mit dem Schiffszubehör angezeigt wird. (Auftanken wird automatisch mit dem installierten Auto-Auftanken durchgeführt.)

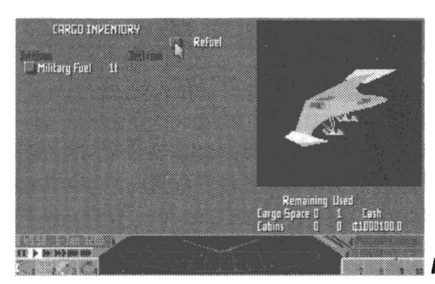



**Abb. 51: Auftanken über die Schiffsausrüstung Seite**

2. Klicke den Auftanken Knopf an, um den Treibstoff aus dem Laderaum in den Treibstofftank zu füllen.

3. Falls der Treibstofftank nur mit einer Drittel Tonne Treibstoff aufgefüllt werden muß, werden Zweidrittel des Treibstoffes vergeudet, da der Laderaum nur Einheiten von einer Tonne überführen kann.

## STEUERUNGEN WÄHREND DES FLUGES

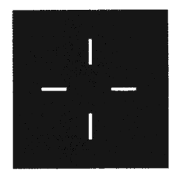
- **UM MIT DEM RAUMSCHIFF ABWÄRTS ZU FLIEGEN** Verwende die A-Taste und drücke den Joystick vorwärts. Du kannst stattdessen auch mit heruntergedrückter rechter Maus-Taste die Maus vorwärts bewegen.
- **UM MIT DEM RAUMSCHIFF ZU STEIGEN** Verwende die Y Taste und ziehe den Joystick zurück oder bewege die Maus mit heruntergedrückter rechter Maus-Taste rückwärts.
- **UM NACH LINKS ZU FLIEGEN** Verwende die ;,Taste und bewege den Joystick nach links oder bewege die Maus mit heruntergedrückter Maus-Taste nach links.
- **UM NACH RECHTS ZU FLIEGEN** Verwende die :.Taste und bewege den Joystick nach rechts oder bewege die Maus mit heruntergedrückter Maus-Taste nach rechts.

Denke daran, daß die vorderen und hinteren Motoren beim Fliegen mit ausgeschalteten Motoren mit der Enter- und der Shift-Taste gesteuert werden können.

## DER VORDERE BILDSCHIRM

Im Sicht Modus (siehe Seite 3 als Erinnerung) kannst Du zwei Kreuze auf Deinem Bildschirm erkennen. Ein Kreuz ist die Ziel-Peilung (**Abb. 47**), die anzeigt, in welche Richtung Du schaust. Das andere Kreuz ist diagonal, und stellt die Geschwindigkeits-Zielrichtung (**Abb. 48**) dar, die Deine Bewegungsrichtung anzeigt. Wenn beide Kreuze übereinanderstehen (**Abb. 49**) bedeutet das, daß Du Dich in die Richtung bewegst, in die Du blickst. Stehen Sie nicht übereinander, bedeutet das, daß Deine Bewegungsrichtung in Richtung des diagonalen Kreuzes geht und Du in Richtung Ziel-Peilung blickt, weil Du zum Beispiel plötzlich den Kurs geändert hast.

▶ Du wirst die Motoren solange laufen hören, bis die beiden Kreuze wieder übereinander stehen. Unter Umständen verschwindet das Kreuz für die Geschwindigkeit vom Bildschirm, falls sich Deine Bewegungsrichtung außerhalb des Bildschirmbereichs befindet, wenn Du zum Beispiel wild herumschwenkst, und Deine Motoren noch nicht ausreichend für einen Ausgleich sorgen konnten.



**Abb, 47: Die Ziel-Peilung**

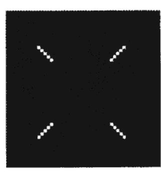


**Abb. 48: Die Geschwindigkeits-Zielrichtung**

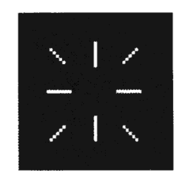


**Abb. 49: Die Zielvorrichtungen stehen übereinander**

*Um es noch einmal zusammenzufassen: Die Ziel-Peilung des Gewehrs zeigt die Ausrichtung des Raumschiffes an und wird vom Piloten gesteuert; die Geschwindigkeits-Zielrichtung zeigt die Bewegungsrichtung an und wird von dem Schiffscomputer gesteuert.*

Der Raumschiff-interne Kreiselkompass kann im Raumschiff rotieren, ähnlich wie die Kompasse in den vorgeschichtlichen Erd-Satelliten, von denen sich gute Beispiele im Weltraum-Museum in Apollonius City auf dem Mond befinden. Obwohl die heutigen Kreiselkompasse weitaus höher entwickelt sind, ist ihre Rotationsgeschwindigkeit immer noch begrenzt. Erwarte also keine Drehung auf einem 'Sixpence Stück' (kleine Münze die vor circa 1.200 Jahren in Großbritannien auf der Erde verwendet wurde) vollführen zu können.

## GESCHWINDIGKEIT

Die Geschwindigkeit wird mit der Enter-Taste erhöht und mit der rechten Shift-Taste verlangsamt. Es werden zwei Geschwindigkeitswerte auf dem Bildschirm angegeben: **Eingestellte** Geschwindigkeit und **Tatsächliche** Geschwindigkeit (**Abb. 50**). Bei dem ersten Wert handelt es sich um die geforderte Geschwindigkeit, die durch die darüber liegenden Tasten eingestellt wird. Der zweite Wert stellt die Geschwindigkeit im Verhältnis zu dem wichtigsten Himmelskörper in Deiner nächsten Umgebung dar. Bei diesem wichtigen Himmelskörper, der vom Schiffscomputer ausgewählt wird, kann es sich um einen Planeten, einen Stern, einer Weltraumstation oder ein sehr großes Raumschiff handeln. Wenn Du Dich von ihm entfernst und der Computer ein neues Objekt anwählt, ändert sich die tatsächliche Geschwindigkeit ebenso wie das Tempo.

Dir wird natürlich auffallen, daß sich die Geschwindigkeits-Zielvorrichtung bewegt, während der Computer Deine Geschwindigkeit in Relation zum neuen Himmelskörper einstellt. Für diejenigen von Euch, denen es genügt, Euer Schiff auf ein Objekt zu richten und loszufliegen, reicht diese Information aus. Piloten, die sich in der Flugtheorie auskennen möchten, sollten sich an ANHANG VIER: DIE MECHANIK DES WELTRAUMFLUGES auf Seite 97 wenden.

## HÖHE

Ein Höhenwert in Metern gemessen, wird auf dem Bildschirm angezeigt, wenn Du Dich in größter Nähe eines Planeten oder eines Sternes befindest. Er gibt Dir die Entfernung über der durchschnittlichen Bodenhöhe des Himmelskörpers an (**Abb. 50**).

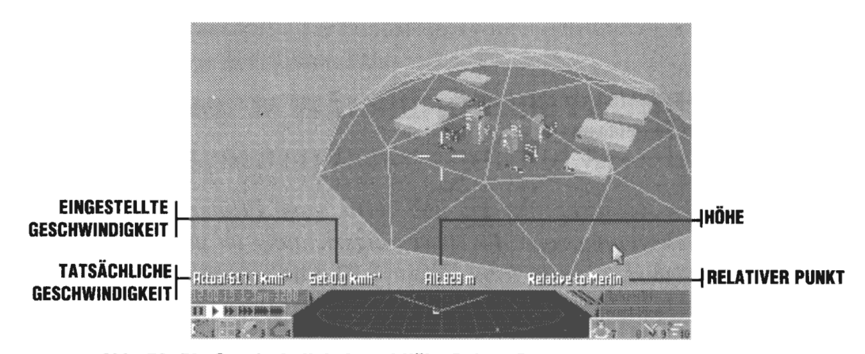



**Abb. 50: Die Geschwindigkeit und Höhe Deines Raumschiffes werden so angezeigt**

# STARTEN

## START VOM BODEN AUS

1. Falls die Starterlaubnis noch nicht erteilt worden ist, erscheint oberhalb des Start-Symbols eine Warnmeldung. Falls Du außerhalb eines Sternenhafens gelandet bist (**Gelandet (rauh)**), brauchst Du nicht auf eine Erlaubnis warten. Befindest Du Dich aber in einem Sternenhafen, wähle das Kommunikation-Symbol **F4** und dann **Startanfrage** aus.

2. Zum Abflug aktiviere das Flugsteuerung-Symbol **F7** im Aussicht Modus. Du erhältst dadurch vertikale Schubkraft. Auf der Konsole erscheint die Meldung Start.

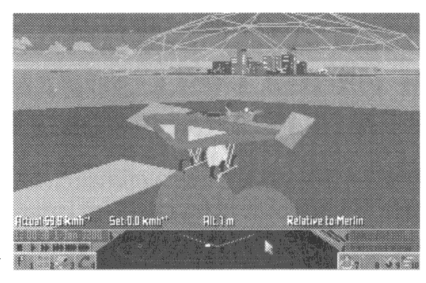



**Abb. 44: Aussicht eines Abflugs von außen**

3. Wenn Dir der Start relativ langsam vorkommt, kannst Du schneller an Höhe gewinnen, wenn Du die Nase Deines Raumschiffes hochziehst, sobald Du den Boden verlassen hast und Deine **Eingestellte** Geschwindigkeit mit der **Enter-Taste** erhöhst. Wenn Du auf Aussicht nach Hinten schaltest, bekommst Du eine ausgesprochen erfreuliche Aussicht.

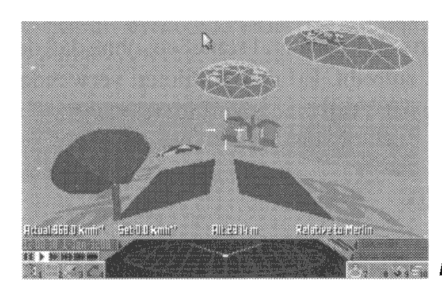



**Abb. 45: Ausblick nach hinten beim Start**

4. Nachdem Du den Schub nach vorne verwendet hast, wird die vertikale Schubkraft abgeschaltet und die Konsole zeigt die Meldung Manuelle an.

5. Denke immer daran, daß Dich die Schwerkraft immer wieder zurückzieht. Falls Du in der Atmosphäre fliegen willst, mußt Du Dein Raumschiff immer mit hochgezogener Nase fliegen, damit die Schubkraft eine leichte vertikale Komponente erhält.

## ABFLUG AUS EINEM DOCK

1. Aktiviere das Kommunikation-Symbol **F4** und wähle **Startanfrage** aus.

2. Beschleunige mit der **Enter-Taste** nach vorne.

3. Du mußt den Bereich umgehend verlassen, da Deine Starterlaubnis sofort verfällt.

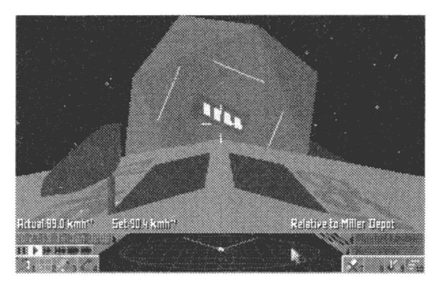



**Abb. 46: Start aus einem Dock**

## FLUG MIT AUSGESCHALTETEN MOTOREN

Falls Du Treibstoff sparen willst, hat das Ausschalten Deiner Motoren klare Vorteile. Außerdem können Deine Feinde den Feuerstrahl Deiner Motoren nicht sehen. Wenn Du ein Ziel im Tiefflug angreifst, ist das Manövrieren zudem einfacher. Wenn Du zum Beispiel vorhast, über ein Ziel hinwegzufliegen, kannst Du bei ausgeschalteten Motoren direkt auf das Ziel zusteuern, seitwärts abdrehen und schießen, ohne daß der Schub der Motoren Dich weiter auf das Ziel zutreibt. Erfahrene Piloten verwenden diesen Modus oft im Kampf, unter Einsetzung der Vorwärts- und Rückwärts Antriebe (Enter und Shift).

## KATAPULT-UMLAUFBAHNEN

Diese Methode zum Erreichen höherer Geschwindigkeiten war in den Anfängen der Raumfahrt sehr wichtig. Heutzutage ist sie, dank der Fortschritte der Weltraumtechnologie, nicht mehr notwendig. Der einzige Grund, sie heute noch anzuwenden ist, daß es visuell einfach erfreulich sein kann an einem Planeten oder einer Sonne vorbeizurauschen, sodaß Du nachher sagen kannst, Du hast es ausprobiert. Beim Katapultieren an einem Himmelskörper vorbei, nutzt Du die Schwerkraft eines großen Himmelskörpers aus, um Dein Raumschiff in seiner Bewegungsrichtung vorwärts zu schleudern. Du mußt dabei Deine Motoren ausschalten, da sie sonst den Katapulteffekt aufheben. Treibstoff sparst Du auf diese Weise natürlich auch ein.

## VERLUST DER MOTOREN

Fällt ein Motor aus, kann der Autopilot nicht ordnungsgemäß arbeiten und nur sehr erfahrene Piloten sind in der Lage, das Raumschiff manuell weiterzufliegen.

# LANDEN UND EINDOCKEN

## MANUELLES LANDEN IN EINER STADT MIT EINER ATMOSPHÄRE ZUM ATMEN (STADT IM FREIEN)

Das Ausführen einer manuellen Landung erfordert Übung, versuche es also erst einmal in einem relativ sicheren Bereich. Du wirst es eventuell einfacher finden, die Aussicht von Außen zu verwenden, um das Raumschiff auszurichten. Vergiß dabei nicht, daß es so aussieht, als ob sich das Schiff nicht bewegt, sondern der Boden. Gegebenenfalls helfen Dir auch die Peilungsquadrate, die eingeblendet werden, wenn Du Deinen Ankunftsort als Ziel einstellst (siehe Abschnitt DER AUTOPILOT auf Seite 20 oder den Abschnitt ANPEILUNG auf Seite 38).

Normalerweise fliegt der Autopilot bis auf 20 km an das Ziel heran und senkt das Schiff dann vertikal ab. Du kannst die Steuerung während dieses Manövers mit dem Flug Kontrolle-Symbol **F7** jederzeit auf manuellen Flug einstellen. Als Alternative kannst Du aber auch den gesamten Anflug und die Landung manuell ausführen (**Abb. 41**).

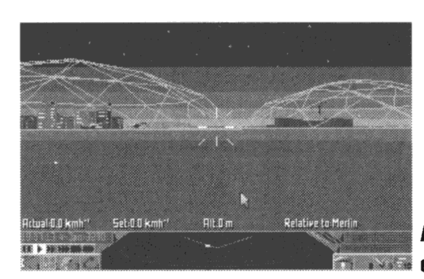



**Abb. 41: Eine erfolgreiche manuelle Landung erfordert Übung**

Die einfachste Methode ist, über den Hafen hinwegzufliegen, während Du auf die Landeerlaubnis wartest (Kommunikation-Symbol **F4**) und das Fahrgestell auszufahren (Fahrgestell-Symbol **F9**). Wurde das Fahrgestell nicht ausgefahren, wirst Du eine Bruchlandung erleben. Nachdem Du erfahren hast, welchen Landeplatz Du verwenden sollst, drossle Deine Geschwindigkeit mehr oder weniger auf Null herab, sobald Du Dich über dem Landeplatz befindest. Wenn Du jetzt die Motoren ausschaltest, wird Dich die Schwerkraft herunterziehen. Der Schiffscomputer sorgt dabei für eine Stabilisierung des Raumschiffes. Ist keine oder nur wenig Schwerkraft vorhanden, mußt Du eventuell mit anfänglich gesenkter Nase etwas Schubkraft einsetzen, aber sei dabei sehr vorsichtig.

# LANDEN IN EINER STADT OHNE ATMOSPHÄRE ZUM ATMEN

Folge den gleichen Anweisungen wie beim Landen in einer Stadt im Freien mit einer Atmosphäre zum Atmen. Der einzige Unterschied besteht in dem Aussehen des Landungsbereiches, der mit einer hexagonalen Luftschleusentür abgedeckt ist (**Abb. 42**).

Sobald die Landeerlaubnis erteilt worden ist, öffnet sich die Tür und Du kannst den Landeplatz sehen. Frage nicht zu früh um Landeerlaubnis an, da Du sonst feststellen wirst, daß die Landeerlaubnis verfällt und sich die Schleusentür wieder schließt. Auch hier können die Peilungsquadrate hilfreich sein, da sie einen 'Tunnel' darstellen, durch den Du fliegen kannst (siehe den Abschnitt DER AUTOPILOT auf Seite 20 oder Abschnitt ANPEILUNG auf Seite 38).

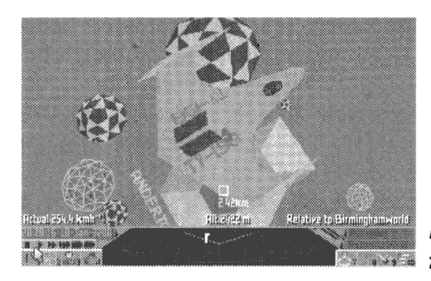


**Abb. 42: Landen in einer Stadt ohne Atmosphäre zum Atmen**

# EINDOCKEN AN EINER WELTRAUMSTATION

Fordere die Erlaubnis zum Eindocken an (Kommunikation-Symbol **F4**) und warte, bis das rote Blinklicht auf weiß wechselt und die orangen Landungsscheinwerfer zu sehen sind - es ist verboten sich frühzeitig zu nähern. Der Schiffscomputer gleicht die Seitwärtsbewegung Deines Schiffes der Weltraumstation an, sodaß Du keine komplizierten Berechnungen zum Eindocken machen mußt. Bringe das Raumschiff genau vor dem Dock-Eingang in Position und fliege langsam hinein (**Abb. 43**). Die Bremsmechanismen im Dock halten das Schiff an, solange Deine Einfahrgeschwindigkeit nicht zu hoch ist.

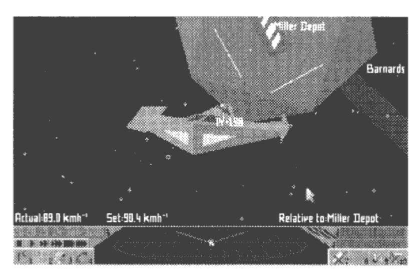



**Abb. 43: Anflug an eine Weltraumstation**

# KAPITEL DREI

# KAMPF

# GEBRAUCH DEINER WAFFEN

Herzlich Willkommen zur Bedienungsanleitung! (Falls Du diese Seite zuerst aufschlägst).

Obwohl Faulcon De Lacey den offensiven Kampf nicht gutheißen können, ist er jedoch oft unvermeidbar. Die beste Defensive ist immer die Flucht, falls diese überhaupt möglich ist (obwohl viele Völker diese Lösung als 'feige' ablehnen). Kampf ist sehr gefährlich und endet selten ohne zumindest die Notwendigkeit teurer Reparaturen.

Waffen, (wie auch Fernlenkrakete) können über das Waffensteuerung-Schaltpult Deines Schiffes (**Abb. 52**) gesteuert werden. Du wählst es an, indem Du den Scannerbereich mit der linken Maus-Taste anklickst oder indem Du die **F5** Taste drückst.

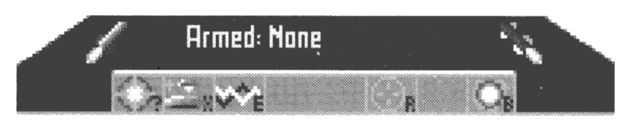



**Abb. 52: Das Waffensteuerung-Schaltpult**

Diese Anzeige ersetzt, falls sie eingebaut ist, die Scanner-Anzeige. Der Scanner kann wieder aufgerufen werden, indem Du den Bereich erneut anklickst (von allen Symbolen entfernt) oder wiederum die **F5** Taste drückst. Du solltest dabei daran denken, daß die Tastatur-Abkürzungen für die Waffensteuerung-Schaltpult Symbole auch dann verwendet werden können, wenn Du das Steuerungs-Schaltpult gegenwärtig nicht angewählt hast.

In dem Maße, in dem Dein Raumschiff mit zusätzlichen Waffen und Zubehör ausgerüstet wird, erscheinen die entsprechenden Symbole im unteren Bereich des Schaltpults. Die Symbolkästchen bleiben solange leer, bis Du das Zubehör erworben hast. In der gleichen Weise werden Fernlenkrakete und Minen, die Du kaufst, neben den Symbolkästchen angezeigt, wie es in dieser Abbildung illustriert wird. Es wird empfohlen, daß Du die technischen Informationen im ANHANG EINS: SCHIFFSWERFT ZUBEHÖR auf Seite 75 liest, bevor Du Zubehör kaufst.

## ANPEILUNG

Anpeilung wird sowohl für Navigationen über große Entfernungen (siehe Kapitel NAVIGATION UND FLUG auf Seite 11) als auch für den Kampf verwendet. Es kann immer nur ein Ziel angepeilt werden.

1. Klicke den Mittelpunkt des anzupeilenden Schiffes im Nach-vorne Nach-hinten, Außen-oder Gefechtsstand-Modus **F1** an. ▶

▶ 2. Falls Du Außen- oder Gefechtsstand eingeschaltet hast, erscheint auf dem Bildschirm eine Zielpeilung zusammen mit der Entfernung (**Abb. 53**).

3. Falls Du Nach vorne oder Aussicht nach Hinten eingeschaltet hast, erscheint auf dem Bildschirm der Anpeilungstunnel auf Deiner Überkopf-Aussicht (**Abb. 54**). Er wird als eine Reihe von immer kleiner werdenden Quadraten dargestellt, die einen Weg zum Ziel formen und wie ein Tunnel aussieht. Die Entfernung des Ziels wird in Astronomischen Einheiten AU oder in Kilometern Km angegeben. Für Raumschiffe werden Anpeilungstunnel normalerweise nicht angezeigt, da sie verwirren können. Du kannst Sie jedoch einschalten, indem Du 'Preferences' aktivierst.

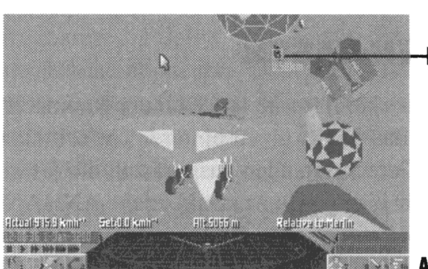



**Abb. 53: Ein Schiff wird in externe Aussicht angepeilt**

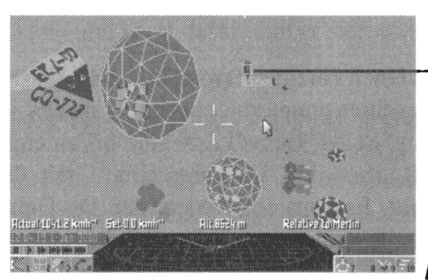



**Abb. 54: Ein Schiff wird in Nach vorne-Aussicht angepeilt**

4. Um das Schiff zu verfolgen, fliegst Du durch den Tunnel. Wenn Du Dich dem Ziel näherst, werden die Quadrate in kürzeren Abständen angezeigt, sie kommen also schneller auf Dich zu. Falls Du ein unbewegliches Ziel ansteuerst, sollten die Quadrate normalerweise mit gleichbleibender Geschwindigkeit an Dir vorbeiziehen, während Du für den letzten Zielanflug langsamer wirst.

5. Falls das Ziel vom Bildschirm verschwindet, zeigt ein Pfeil an, in welcher Richtung es liegt. Ist es hinter Deinem Raumschiff, erscheint die Meldung Ziel hinten.

6. Um die Wahl Deines Zieles rückgängig zu machen, kannst Du einen leeren Raum, der kein mögliches Ziel darstellt, anklicken.

7. Du kannst aber auch jederzeit ein anderes Ziel anwählen, indem Du ein anderes Objekt anklickst.

Manche Piloten fühlen sich durch den 'Tunnel' gestört. Solltest Du zu ihnen gehören, wende Dich bitte an das Preferences Blatt, das getrennt von dieser Bedienungsanleitung mitgeliefert wird.

## OFFENSIVE WAFFEN

Oft ist Angriff die beste Verteidigung, daher stellen Faulcon de Lacey Dir Waffen zur Verfügung, die als offensiv angesehen werden können. Es sollte dabei aber ganz klar gemacht werden, daß sie nur in defensiver Absicht einem Angreifer gegenüber verwendet werden sollten - Faulcon de Lacy billigen eine andere Verwendung in keiner Weise.

## PULS-LASER UND STRAHLEN-LASER

Eine Laserkanone (oder ein anderes Gewehr) kann vorne auf Deinem Raumschiff montiert werden, ein weiteres hinten, wenn das Schiff einen hinteren Gefechsstand hat. Manche größere Raumschiffe sind mit Gefechtsständen ausgerüstet, die jeweils eine einzige Waffe aufnehmen können. Es gibt eine große Auswahl (siehe ANHANG EINS: SCHIFFSWERFT ZUBEHÖR auf Seite 75), obwohl die gesamte Auswahl nur an den größten Schiffswerften erhältlich ist. Es geht ein Gerücht um, daß das Militär beider Supermächte zusätzliche Waffen für ihren eigenen Gebrauch entwickelt haben, aber das wird normalerweise bestritten.

Ein Puls-Laser feuert etwa alle 5/8 Sekunden einen einzigen Strompuls von höchster Energie ab. Ein Strahlen-Laser dagegen sendet einen ununterbrochenen Strahl aus, ist also weitaus zerstörerischer in seiner Wirkung. Selbst kleine Laser sind bis zu einer Reichweite von 8 km relativ wirkungsvoll, aber ihre Wirkung nimmt mit der Entfernung ab, da sich der Strahl leicht streut. Es wird empfohlen, daß Du Deine Schüsse zur maximalen Wirksamkeit aus möglichst geringem Abstand abfeuerst.

Nehme Dich vor Laser-Reflektionen von bestimmten Oberflächen in acht, besonders bei einem flachen Winkel. Obwohl der Strahl viel von seiner Wirkung verloren haben mag, kann er immer noch ernsthafte Beschädigung hervorrufen. Es wird außerdem gemunkelt, daß die kaiserliche Marine reflektierende Schutzschilder entwickelt, die einen Großteil der Laserenergie zurückstrahlen, obwohl diese Aussage heftig abgestritten wird.

## BETRIEB DER PULS- ODER STRAHLEN-LASER

Laser werden abgefeuert, indem Du beide Maus-Tasten zusammen herunterdrückst, die Spacebar-Taste auf der Tastatur betätigst oder den Feuerknopf am Joystick drückst. Der vorne montierte Laser feuert, wenn Du Dich im Aussicht nach Vorne Modus **F1** befindest, der hintere Laser, wenn Du Dich im Aussicht-nach-Hinten-Modus befindest, und der entsprechende Gefechtsstand-Laser, wenn Du Dich im Gefechtsstand-Modus befindest. Im Aussicht-von-Außen Modus feuert der vordere Laser, unabhängig davon, welche anderen Laser außerdem noch montiert sind.

Es kommt sehr häufig vor, daß Laser zu heiß werden, besonders bei einem etwas erregbareren Piloten und einem Strahlen-Laser mit stärkerer Leistung. Es ist unwahrscheinlich, daß Dein Laser dabei zu Schaden kommt, da er durch einen automatischen Abschalt-Mechanismus versehen ist, der verhindert, daß der Laser ausbrennt, aber es kann dazu führen, daß der Laser einige Sekunden lang nicht betriebsfähig ist.

## LASER-KÜHLBOOSTER

Hierdurch wird das Problem des Überheizens eines Lasers im entscheidenden Moment reduziert. Er unterstützt das eingebaute Kühlsystem Deines gegenwärtig ausgewählten Lasers und sorgt dafür, daß er sich schneller abkühlt. Er hat keine Wirkung auf die

Plasma Beschleuniger.

## VERWENDUNG VON FERNLENKRAKETEN

Falls Du ein stilles Leben vorziehst, solltest Du mit der Auswahl Deiner Zielübungen vorsichtig sein. Sollte der Moment kommen, in dem Du einen dieser drei Vorgänge verwenden mußt, gehe wie folgt vor:

1. Lade das Fernlenkgeschoß Deiner Wahl, indem Du eines der Rakete-Symbole anklickst. Die Konsole zeigt an, welche Art von Geschoß oder Mine Du geladen hast. Du kannst jeweils nur ein Geschoß laden, sodaß Du beim Anklicken einer weitere Rakete die erste Rakete automatisch wieder entlädst und die neue Rakete lädst.

2. Außerdem erscheint ein Zum Feuern-Symbol. Wenn Du es anklickst oder die M-Taste auf der Tastatur drückst, wird das Geschoß auf das Ziel abgefeuert, aber es ist wichtig nicht zu vergessen, daß Du nur schießen kannst, wenn Du vorher ein Ziel ausgewählt hast. ▶

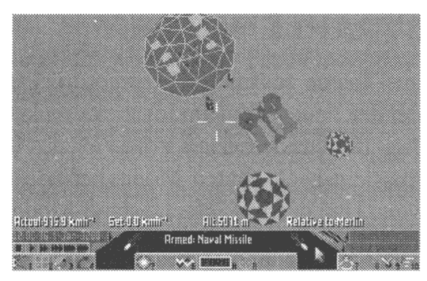



**Abb. 55: Zum Feuern bereit mit ausgewähltem Ziel**

3. Entwaffnung erfolgt einfach durch Anklicken der entsprechende Rakete oder einer anderen Waffe.

Alle Geschoßarten werden ihr Ziel finden so schnell es ihre unglaubliche 65g beschleunigende ZX34 Kurz-Brennmotoren zulassen. Sie haben allerdings nur eine begrenzte Menge Treibstoff (ausreichend für etwa eine Minute Flug), sodaß Piloten ihnen umgehen können. Es ist am besten, das Geschoß aus der gerade noch riskierbaren, kürzesten Entfernung vom Ziel abzufeuern, am idealsten, wenn das Ziel genau vor Dir liegt. Befindet sich das Ziel hinter Dir, dreht sich das Geschoß herum, aber hierdurch wird kostbare Flugzeit vergeudet und erlaubt dem angepeilten Raumschiff außerdem mehr Zeit zur Anwendung des ECM, falls es damit ausgerüstet ist.

Das Geschoß detoniert, sobald es auf einen festen Gegenstand trifft (einschließlich des Schiffes, von dem es abgefeuert wurde), aber es versucht jene Objekte, die nicht das angewählte Ziel sind, so gut es kann zu vermeiden. Es muß nicht auf das Ziel treffen, um zu detonieren - es kann in kürzester Entfernung davon detonieren, und fast genausoviel Schaden anrichten. Aufgrund eines internationalen Vertrages, detoniert es auch, wenn der Treibstoff zu Ende geht. Ein kleines Dorf wurde einmal von einem Geschoß zerstört, das monatelang nach dem Kampf, in dem es abgefeuert worden war, durch den Weltraum geflogen war.

## VERWENDUNG VON MINEN

Minen funktionieren auf die gleiche Weise wie Raketen, allerdings ohne eigenes Antriebssystem. Sie müssen ein zugewiesenes Ziel haben, da sie ebenfalls in der Nähe dieses Zieles detonieren, ohne es unbedingt treffen zu müssen. Minen können auch durch ECM zum Detonieren gebracht werden. Minen-Attrappen sind eine relativ neue Entwicklung und enthalten im Inneren immer noch ausreichend Maschinenteile, um die Radarschirme zu bluffen. Sie sind daher recht schwer. Außerdem sind sie von normalen Minen visuell nicht zu unterscheiden. Du solltest daher mit dem Zurückholen solcher Minen sehr vorsichtig sein, denn obwohl Minen-Attrappen wieder eingeholt werden können, würde das versehentliche Einholen einer echten Mine zur Detonation führen.

## ENERGIEBOMBE

Diese Waffe wird im Allgemeinen nur gegenüber kleineren Raumschiffen verwendet. Sie führt dazu, daß die Hauptreaktoren der Antriebssysteme von kleinen Raumschiffen (innerhalb einer Reichweite von circa 100 km) resonieren und überladen. Sie ist an den Antrieb des Raumschiffes, von dem sie gefeuert wird, angekuppelt, sodaß dieser Antrieb nicht detoniert. Du kannst sie über das Energiebombe-Symbol (**Abb. 56**) auf dem Waffensteuerungs-Schaltpult oder über die Tastatur mit der B-Taste aktivieren.

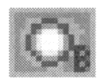


**Abb. 56: Das Energiebombe-Symbol**

## GROSSE UND KLEINE PLASMA BESCHLEUNIGER

Hierbei handelt es sich um sehr große Waffen, mit denen normalerweise nur große Kriegsschiffe und Kampfstationen ausgerüstet sind, und die manchmal auf großen Schiffen der Handelsmarine und Passagier-Linienschiffen in gefährlicheren Regionen des Weltraums installiert werden. Sie werden auf die gleiche Art verwendet wie Laser und besetzen einen Gefechtsstand. Nach dem Abfeuern benötigen sie einige Sekunden, um sich wieder aufzuladen. Es werden normalerweise zwei Größen geliefert, besonders phantasievoll 'Groß' und 'Klein' genannt. Selbst ein kleiner Plasma Beschleuniger zerstört ein gut bewaffnetes Kriegsschiff von einhundert Tonnen mit einem einzigen Schuß. Die große Version ist, wie bekannt ist, zum Angriff auf Planeten eingesetzt worden, und zerstört ausgewählte Bereiche einer Stadt aus der Umlaufbahn aus. Die Wirkung auf die örtliche Bevölkerung ist verheerend, da der furchterregende Lärm des Strahls, der durch die Atmosphäre schneidet, schon über hunderte von Kilometern weit vernommen werden kann und jeden, der sich ungeschützt in der Nähe aufhält, taub macht.

# DEFENSIVES UND ANDERES ZUBEHÖR

## ECM SYSTEM

Dieses System zerstört sämtliche aktiven Minen und Fernlenkrakete in der näheren Umgebung (im Umkreis von ungefähr 100 km). Es wird mit dem ECM-Symbol auf dem Waffensteuerung Schaltpult oder mit der E-Taste auf der Tastatur aktiviert. Falls es dadurch zu Störungen auf Deinem Hauptbildschirm kommt, braucht Dich das nicht zu beunruhigen.

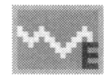


**Abb. 57: Das ECM-Symbol**

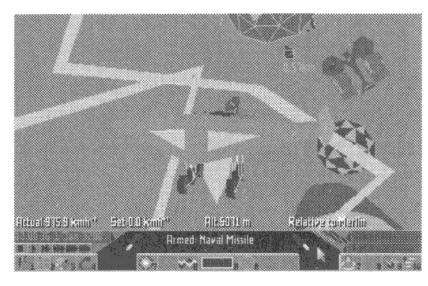



**Abb. 58: Das ECM ist aktiv**

## MARINE ECM SYSTEM

Hierbei handelt es sich um eine höherentwickelte Version des serienmäßigen ECM-Systems, das zusätzlich in der Lage ist, die intelligenten Rakete zu zerstören und eine größere Reichweite (ungefähr 200 km) hat. Dies kann ebenfalls Störungen auf Deinem Hauptbildschirm verursachen. Es wird über das Marine ECM-Symbol vom Waffensteuerung-Schaltpult aus oder über die E-Taste aktiviert. Falls Dein Schiff mit beiden Systemen ausgerüstet ist, wird das Marine ECM-System bevorzugt verwendet. Ein geringer Vorteil, den eine Ausrüstung mit beiden Systemen bietet ist, daß die serienmäßige Einheit eingesetzt werden kann, falls das Marine ECM funktionsuntüchtig wird oder zerstört wird.

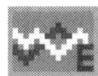


**Abb. 59: Das Marine ECM-Symbol**

## AUTOMATISCHE VERSIEGELUNG DES SCHIFFSRUMPFES

Alle Schiffsrümpfe besitzen ein automatisches Versiegelungssystem, das dank Faulcon Hermeseal serienmäßig eingebaut ist. Es besteht aus zwei getrennten Harzschichten, die unter hohem Druck im Schiffsrumpf angebracht sind. Werden die Lagen durchstoßen, expandieren die Substanzen und vermischen sich, um ein sehr haltbares Schaumpflaster zu bilden. Dadurch wird verhindert, daß sich der gesamte Schiffsrumpf durch einen einzigen Schuß explosionsartig dekompressiert.

## AUTOMATISCHES REPARATURSYSTEM FÜR DEN SCHIFFSRUMPF

Dieses System macht Beschädigungen des Rumpfes langsam wieder rückgängig, aber es ist so groß, daß nur größere Schiffe damit ausgerüstet werden können. In ANHANG EINS: SCHIFFSWERFTZUBEHÖR auf Seite 79, findest Du Einzelheiten. ▶

## SCHUTZSCHILDGENERATOR

Dieser Generator schützt vor energie-angetriebenen Waffen wie Laser und Raketen. Bei Kollisionen ist es dagegen von wenig Nutzen. Falls ein Schiff mit einem Schutzschildgenerator von einer Waffe getroffen wird, glüht das Schutzschild in einer bestimmten Farbe auf, je nachdem wie stark das Schutzschild ist. Mit voller elektrischer Beladung glüht das Schutzschild bläulich weiß und verändert sich dann, während es sich entlädt, von gelb über orange zu rot. Solange das Schild aktiv ist, kann kein Schaden am Schiffsrumpf entstehen. Ist Dein Schiff mit Schutzschildern ausgerüstet, funktionieren sie automatisch und der Prozentsatz an verbleibender Beladung wird, falls er keine 100 Prozent beträgt, in der linken oberen Ecke des Bildschirms angezeigt. Du kannst mehrere Schutzschildgeneratoren anbringen. Ihre Wirkung addiert sich.

## ENERGIEBOOSTER-EINHEIT

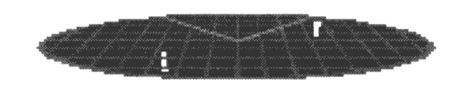
Diese große Einheit erhöht die Geschwindigkeit, mit der sämtliche Schutzschildgeneratoren, mit denen Dein Schiff ausgerüstet ist, aufladen. Sie wird, ihrer Größe wegen, nur für größere Raumschiffe empfohlen, die mit einer großen Anzahl an Schutzschildgeneratoren ausgerüstet sind.

## TAKTIK UND PLANUNG

Es ist lebenswichtig zu wissen, was Dein Feind unternimmt, sodaß Du einen Kampf vermeiden kannst. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, dieses Wissen zu erhalten.

## ÜBERPRÜFEN DER KONKURRENZ

**VERWENDUNG DES SCANNERS** Dieses Gerät, das normalerweise von Faulcon de Lacey serienmäßig zur Verfügung gestellt wird, zeigt die relative Positionen der Raumschiffe und anderer Objekte in Deiner näheren Umgebung an. Die holographischeAnzeige zeigt andere Objekte als farbliche Punkte oberhalb oder unterhalb der Ebene , auf der sich Dein Raumschiff befindet, mit einer farbigen Linie dar, die bis zu dieser Ebene gezogen ist. Die Ebene Deines Schiffes wird als roter Kreis mit einem Raster dargestellt (wird vom Pilotensitz aus in Perspektive gesehen), mit zwei gezeichneten Linien, die Dir die äußerste Grenze Deiner Aussicht nach vorne anzeigen. Die Farbe des Punktes gibt die Masse des Raumschiffes oder Objektes an.



| | | | |
|---|---|---|---|
| **BLAU** | **1-15t** | **ORANGE** | **112-159t** |
| **GRÜN** | **16-31t** | **GELB** | **160-207t** |
| **MAGENTA** | **32-63t** | **GRAU** | **208-299t** |
| **ROT** | **64-111t** | **WEISS** | **300t +** |

**GEBRAUCH DES RADAR KARTENSCHREIBERS** Dieses System versorgt Dich mit zusätzlichen Informationen über Dein gegenwärtiges Ziel, zum Beispiel die Anzahl der montierten Schutzschildgeneratoren, ihr gegenwärtiges Aufladeniveau, die maximale Hyperspace-Reichweite des Schiffes und weiteres wichtiges Zubehör, wie Energiebomben und Hyperspace-Wolken-Analyser. Es überprüft außerdem, ob das Schiff einem der Schiffe auf der Liste der gesuchten Verbrecher gleicht. Wenn dies der Fall ist, gibt es an, welche Belohnung ausgesetzt wurde. Diese Belohnung wird automatisch auf Dein Konto eingezahlt, wenn die Zerstörung des Schiffes von Deinem Schiffscomputer aufgezeichnet wurde. Die Belohnung wird nicht ausgezahlt, wenn das Schiff nicht vorher vom Radar-Kartenschreiber identifiziert wurde, da ein Beweis der Identität vorhanden sein muß. Um den Radar Kartenschreiber zu aktivieren:

1. Vergewissere Dich, daß Du Dich im Aussicht-Modus befindest, indem Du das Aussicht-Symbol **F1** verwendest.
2. Peile ein Schiff an, indem Du es mit der linken Maus-Taste anklickst. Falls das ausgewählte Objekt kein Schiff ist, wird keine Information angegeben.
3. Wähle das Radar Kartenschreiber-Symbol (**Abb. 60**) auf dem Waffensteuerung-Schaltpult an. Die Information zu Deinem Ziel wird solange in der rechten oberen Ecke Deiner Überkopf-Anzeige dargestellt (**Abb. 61**), bis die Anwahl des Radar Kartenschreibers rückgängig gemacht wird.



**Abb. 60: Das Radar Kartenschreiber-Symbol**

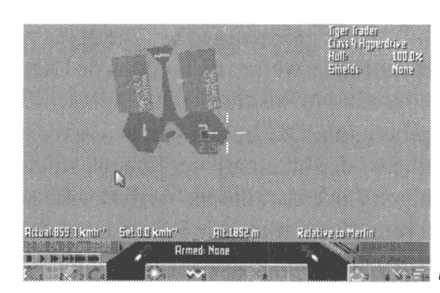



**Abb. 61: Der Radar Kartenschreiber im Einsatz**

4. Verwende das Symbol erneut, um diese Möglichkeit wieder abzuwählen.
5. Um die Anwahl des Ziels rückgängig zu machen, klicke den leeren Raum an, wo sich kein potentielles Ziel befindet. ▶

**VERWENDUNG DES HYPERSPACE-WOLKEN-ANALYSER** Dieses Gerät wird üblicherweise von Piraten verwendet, um das Ziel ihrer Opfer zu identifizieren, außerdem von der Polizei und von Kopfgeldjägern. Falls Dein Raumschiff eine größere Hyperspace-Reichweite hat als das Schiff, das Du verfolgst, (verwende den Radar Kartenschreiber und Deine Schiffszubehör-Inventarseite, um das festzustellen), erreichst Du, wenn Du zur gleichen Zeit losgeflogen bist, das Ziel vor ihm.

Er gibt das Hyperspace Reiseziel an, die Größe des Schiffes und die genaue galaktische mittlere Zeit und das Datum ihrer Ankunft.

1. Vergewissere Dich, daß Du Dich im Aussicht-Modus befindest, indem Du das Aussicht-Symbol **F1** verwendest.
2. Peile einen Hyperspace Interferenz-Überrest an, indem Du ihn mit der linken Maus-Taste anklickst. Falls es sich bei dem ausgewählten Ziel nicht um einen Hyperspace Interferenz-Überrest handelt, wird keine Information angezeigt.
3. Wähle das Hyperspace-Wolken-Analyser-Symbol (**Abb. 62**) auf dem Waffensteuerung-Schaltpult an. Die Information wird solange in der rechten oberen Ecke der Überkopf-Anzeige dargestellt, bis Du Hyperspace-Wolken-Analyser wieder abwählst.

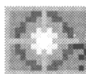


**Abb. 62: Das Hyperspace-Wolken-Analyser-Symbol**

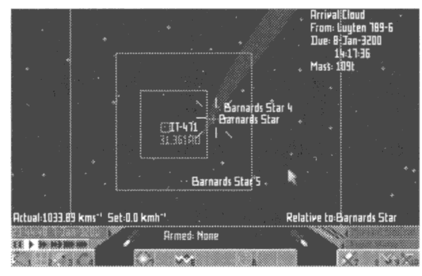



**Abb. 63: Die Information der Hyperspace Wolke wird angezeigt.**

4. Verwende das Symbol erneut, um diese Möglichkeit wieder abzuwählen.
5. Um die Auswahl des Ziels rückgängig zu machen, klicke den leeren Raum an, wo sich kein potentielles Ziel befindet.
6. Um dieses Schiff zu verfolgen, mußt Du das Galaktische Weltraumkarte-Symbol aktivieren, und damit zum gleichen Ziel zu springen (siehe Kapitel NAVIGATION UND FLUG auf Seite 11). Solange Du den Hyperspace nicht zu lange nach Deinem Gegner betrittst, verläßt Du den Hyperspace in ungefähr der gleichen Position.▶

▶ 7. Sobald Du aus dem Hyperspace ausgetreten bist, verwende die Stardreamer Zeitsteuerung (siehe Kapitel NAVIGATION UND FLUG auf Seite 23), um solange zu warten, bis Dein Gegner voraussichtlich ankommt. Die Informationen des Analysgeräts für Hyperspace sind ziemlich genau. Ist also die vorausgesagte Ankunftszeit um ungefähr eine Minute überschritten, wird Dein Gegner nicht mehr ankommmen. Vermutlich hat er einen Fehlsprung gemacht (gewollt oder ungewollt), und es gibt keine Möglichkeit ihn zu finden.

## AUSSTRAHLUNG VON MELDUNGEN

Während Deines Fluges kannst Du mit dem Kommunikation-Symbol **F4** andere Schiffe anrufen. Eine Reihe von Meldungen zum Ausstrahlen werden auf Deinem Überkopf-Anzeiger dargestellt (**Abb 64**). Du kannst zum Beispiel die Kapitulation verlangen, wenn Du das Glück hast, Dich in solch einer Lage zu befinden. Falls Dein Schiff angegriffen wird, kannst Du Hilfe anfordern, aber das beinhaltet ein Risiko. Manche Piraten hören solche Hilferufe ab, und machen sich sofort auf den Weg, wie die Spinne, die eine Fliege im Netz hat. Wenn Dein Schiff einen Zusammenbruch hatte, ist das Dilemma natürlich das Gleiche, aber ein Hilferuf kann unter Umständen die einzige Option sein, die Dir zur Verfügung steht.

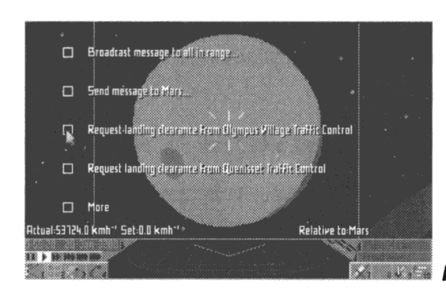


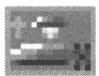

**Abb. 64: Wähle eine Meldung zum Senden aus**

# DIE FLUCHT

Du wirst bald feststellen, daß es viele größere und schwerer bewaffnete Raumschiffe als Deines gibt, und daß ein Kampf von Schiff zu Schiff unter Umständen eine Dummheit wäre. Faulcon de Lacey befürworten illegale Maßnahmen zur Flucht in keiner Weise und sind der Meinung, daß es für die Liebenden daheim weitaus leichter zu ertragen und besser in Erinnerung zu behalten ist, wenn Du ruhmreich untergehst, als wenn Du im Gefängnis landest. Falls Dir der Ruhm nach Deinem Tod nicht so sehr zusagt, ist vielleicht eine Fluchtkapsel die passende Lösung für Dich. ▶

**FLUCHTKAPSEL** Eine Fluchtkapsel wird serienmäßig nicht mitgeliefert und muß auf der Schiffswerft gekauft werden. Es ist keine Kapsel im eigentlichen Sinn, sondern eine Modifikation, die dafür sorgt, daß sich das Cockpit als eigenständiges Fahrzeug vom restlichen Schiff löst. Allerdings werden etwaige Mitglieder der **Mannschaft**, Passagiere und die Ladung zurückgelassen. Das Cockpit fliegt unter der Kontrolle eines modifizierten Autopiloten zum nächsten Sternenhafen, und kann nur einmal verwendet werden. Aus diesem Grund ist es mit einer Versicherungspolice ausgestattet, deren Auszahlungsbetrag automatisch für einen Eagle Langstrecken Kampfflieger mit Grundausstattung eingetauscht wird, damit Du Dein verlassenes Schiff ersetzen kannst.

Die Kapsel besitzt keine Waffen oder Hyperspace-Eigenschaften. Du fragst Dich vielleicht, warum Dein Feind Dich in der Kapsel nicht abschießt. Es wird jedoch als ausgesprochen schlechter Stil angesehen, auf Fluchtkapseln zu schießen, da sie ein zu einfaches Ziel darstellen, und sich die meisten Piloten darüber im Klaren sind, daß sie eines Tages vielleicht selber auf eine Fluchtkapsel angewiesen sein werden. Es soll jedoch vorgekommen sein, daß sich einige Piloten herzlich wenig um ihr Image kümmern, und Dich trotzdem abschießen. Ein anderes Problem sind Schiffe, die Fluchtkapseln einfangen, und deren Piloten dann in die Sklaverei verkaufen. Diese Praxis wird sowohl von der Elite Federation of Pilots und der Förderation selber zutiefst verdammt. Um die Kapsel zu lösen, mußt Du das Fluchtkapsel-Symbol auf dem Waffensteuerung-Schaltpult betätigen, oder die X-Taste auf der Tastatur benutzen.


**Abb. 65: Das Fluchtkapsel-Symbol**

**HYPERSPACE** In den Hyperspace hineinzuspringen, reicht häufig aus, um Piraten zu entkommen, aber ein Pirat mit einem schnellen Raumschiff kann unter Umständen seinen Analysgerat fur Hyperspace verwenden, um Dich in den Hyperspace hinein zu verfolgen. Ist sein Schiff schneller als Deins, kann er sogar vor Dir am Ankunftsort sein.

**ILLEGALE UND RISIKOREICHE PRAKTIKEN** Vielleicht fällt Dir mit der Zeit auf, daß andere Piloten kriminelle Handlungen begehen, um am Leben zu bleiben, und wir fühlen uns dazu bemüßigt, ihr falsches Verhalten zu erklären, um Dich davon abzuhalten, ihnen nachzutun. Eine Taktik ist der höchst riskante Hyperspace-Fehlsprung, den Du im Kapitel NAVIGATION UND FLUG auf Seite 26 nachlesen kannst. Eine andere Methode ist das Überbordwerfen von Ladung, in der Hoffnung, daß nachfolgende Schiffe die Jagd aufgeben, um die Ladung aufzunehmen. Dieses Verfahren wird in dem Kapitel HANDEL auf Seite 63 erklärt. Denke immer daran - es ist illegal, Ladungen über Bord zu werfen.

# KAMPF UND WAFFENDIENST BEWERTUNG

## ELITE BEWERTUNG

Deine Bewertung als Pilot wird angezeigt, wenn Du das Inventar-Symbol **F3** betätigst und zum Commander Profil (**Abb 66**) blätterst.




**Abb 66: Das Commander Profil zeigt den Status eines Piloten an**

Deine Bewertung erhältst Du von der Elite Federation of Pilots. Sie ergibt sich aus der Anzahl und Art von Treffern, die der Schiffscomputer registriert hat. Wenn Du zum Beispiel ein schwer bewaffnetes Raumschiff abgeschossen hast, erhältst Du eine ganze Menge Punkte. Viele haben die Methode, die Bewertung von den abgeschossenen Feinden abhängig zu machen, sehr beklagt, da es zur Gesetzlosigkeit führen kann. In vergangenen Zeiten wurde darauf jedoch viel Wert gelegt, da Du in der Lage sein mußtest zu kämpfen, um zu überleben. Abschüsse wurden daher als ein Zeichen von Geschicklichkeit und Tapferkeit angesehen. Die Bewertung wird in den äußeren Systemen, in denen der Lebensstil immer noch die Vergangenheit der inneren Systeme, die heute zivilisierter geworden sind, widerspiegelt, nach wie vor sehr respektiert. Die Bewertungsmethode wird daher aus historischen Gründen beibehalten. Die Kategorien werden nachfolgend in ihrer Rangfolge aufgelistet:

### ELITE BEWERTUNG

| | |
|---|---|
| Harmlos | Überdurchschnittlich |
| Meistens harmlos | Kompetent |
| Schwach | Gefährlich |
| Unter dem Durchschnitt | Tödlich |
| Durchschnittlich | ELITE |

## MEDAILLEN

Falls Mord nicht nach Deinem Geschmack ist, werden von der Förderation oder dem Imperium Medaillen für besonders tapfere Taten verliehen. Zu den Auszeichnungen gehören die bescheidene Tapferkeitsurkunde (Certificate of Valour) und die sehr respektierte Kaiserlich Himmelskriegermedaille (Imperial Celestial Warrior Medal). Sie werden ebenfalls auf der Commander Profil Seite des Inventars abgebildet.

## MILITÄRISCHER RANG

Sowohl die Förderation als auch das Imperium erteilen militärische Auszeichnungen für geleistete Dienste mit der Waffe. Im Imperium werden sie allerdings als Titel bezeichnet. Eine Person kann von Rang zu Rang aufsteigen, selbst durch völlig eigennützige Missionen, und wird nach langem treuen Dienst befördert. Diese Ränge sind normalerweise gegenseitig ausschließend, da keine der Supermächte es zuläßt, daß ihre Offiziere für die andere Supermacht arbeiten (obwohl Arbeit für die unabhängigen
Welten üblicherweise erlaubt ist).

### BUNDESSTAATLICHE RÄNGE

Keiner
Gefreiter
Unteroffizier
Feldwebel
Hauptfeldwebel
Major
Oberst
Kapitänleutnant
Korvettenkapitän
Kapitän
Kommodore
Konteradmiral
Admiral

### KAISERLICHE TITEL

Außenseiter
Leibeigener
Meister
Herr
Landjunker
Lord
Baron
Vicomte
Graf Klasse II
Graf Klasse I
Marquis
Herzog
Prinz

## GESETZLICHE BEWERTUNG

Bevor Du auf alles zu schießen beginnst was sich bewegt, um Deine Bewertung zu verbessern, solltest Du Deinen gesetzlichen Status in Betracht ziehen. Daten werden von drei Polizeieinheiten gesammelt: der Federal Security Service (der Förderation), dem Imperiumswarter und Interpol (der unabhängigen Systeme). Die letzte Einheit wurde aufgestellt, nachdem sich die Förderation und das Imperium als Supermächte herauskristallisiert hatten, und die Regenten der Welten, die unabhängig bleiben wollten, sich dazu entschieden, eine eigene Polizei zu gründen. Dies geschah hauptsächlich, um zu verhindern, daß die unabhängigen Welten zum Abladeplatz für Kriminelle würden. Denke daran, daß was immer Du auch tust und für wen Du es tust, Du garantiert von irgend jemanden beobachtet wirst.●

# KAPITEL VIER

# DIE SCHIFFSWERFT

# EINKAUFEN VON SCHIFFEN UND ZUBEHÖR

Die Schiffswerft jedes Planeten oder jeder Weltraumstation ist der Ort, an dem Du Kontakt mit der Polizei aufnehmen kannst, um ausstehende Strafmandate zu bezahlen, an dem Du Zubehör für Dein Raumschiff kaufen, Teile einbauen oder entfernen lassen, Reparaturen machen lassen oder sogar Dein Raumschiff als Anzahlung eintauschen kannst. Der Umfang der Angebote hängt davon ab, wo Du Dich befindest, sodaß Du **eventuell** in verschiedenen Werften einkaufen mußt. Ein dünnbesiedeltes Gebiet wird zum Beispiel keine riesige Auswahl an Hardware für Dein Schiff bereithalten. Aktiviere das Kommunikation-Symbol **F4** und wähle Schiffswerft aus. Du erhältst jetzt eine Liste der Dienstleistungen (**Abb 67**).

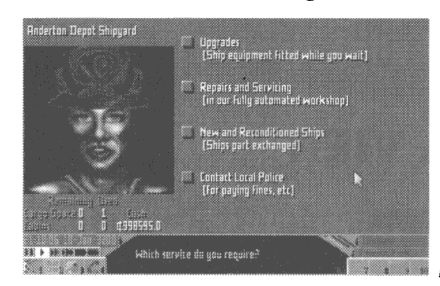



**Abb. 67: Die Liste der Schiffswerft-Dienstleistungen**

## AUFRÜSTUNG DEINES RAUMSCHIFFES ODER EINTAUSCH VON TEILEN GEGEN BARGELD

1. Klicke **Aufrüstungs** an. Der Bildschirm zeigt Teile an, die zum Verkauf angeboten werden und hat die Optionen, sie zu installieren (**Einbauen**) oder zu entfernen (**Ausbauen**). Außerdem wird der jeweilige Preis angegeben (**Abb. 68**).




**Abb. 68: Installieren oder Entfernen von Zubehör**

2. Wähle den **Einbauen** oder **Ausbauen** Knopf für das Teil aus, das Dich interessiert. Die Summe Deines Gesamtvermögens in der linken unteren Ecke des Bildschirms ändert sich entsprechend. ▶

▶ 3. Ist die komplette Liste der vorhandenen Teile zu lang, kannst Du mit den **Mehr**... Pfeilen in ihr herumblättern.

4. Mit dem **Nach Hinten**... Knopf kehrst Du in die Schiffswerft zurück und das Kommunikation-Symbol **F4** bringt Dich wiederum zur Liste der Dienstleistungen. Das Zubehör wird installiert oder entfernt während Du wartest und der Vorgang läuft vollautomatisch ab.

## HINWEISE ZUR INSTALLATION VON GEWEHREN

Wenn Dein Schiff mehrere Abschußrampen hat, wird man Dich fragen, wo das Gewehr installiert werden soll. Alte Kämpfer erinnern sich vielleicht, daß früher auf dem Raumschiff links und rechts Abschußrampen vorhanden waren, die allerdings vom Gesetz verboten wurden, nachdem viele Leute feststellen mußten, daß sie aus Versehen ihre Freunde, oder was noch viel peinlicher war, die Polizei abgeschossen hatten, weil die Befestigung der Gewehre in dieser Position so unpraktisch war.

## ENTSCHEIDUNG ÜBER INSTALLATION ODER ENTFERNEN VON ZUBEHÖR

Jedes Schiff hat nur eine bestimmte Menge Platz im Rumpf. Hiervon muß Platz für den Motor, die Gewehre, den Treibstoff, die Kabinen, die Ladung usw. geschaffen werden. Den Anteil, den diese Teile einnehmen, hängt von Deinen Anforderungen ab; in einem schnellen Kurierschiff wird zum Beispiel der Rumpf dominieren.

Wenn Du andererseits mehr daran interessiert bist, ein tödliches statt eines schnellen Raumschiffs zu haben, kann die Motorengröße den Waffen geopfert werden.
Alle Teile sind nach Gewicht eingeteilt, das dem Platz entspricht, den sie einnehmen. Der übrige Platz kann für Ladung verwendet werden. Falls eine bestimmte Schiffswerft ein Zubehörteil nicht auf Lager hat, können Reparaturen oder Entfernung dieses Teils nicht gemacht werden, da das Werkzeug dafür ebenfalls fehlt.

## INVENTAR DES SCHIFFSZUBEHÖRS

Eine Liste des Zubehörs an Bord kann über die Verwendung der Inventar-Symbole **F3** aufgerufen werden. Blättere durch die Seiten, bis Du **Schiffsausrüstung Status** findest. Das Bild Deines Raumschiffes zeigt alle außen sichtbaren Zubehörteile an.

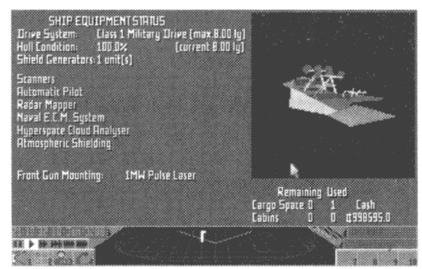



**Abb. 69: Dein Schiffszubehör-Status**

## REPARATUREN, WARTUNG UND PANNEN

Zubehör ist normalerweise sehr zuverlässig, wird aber mit zunehmenden Alter unverlässlicher. Daher ist regelmäßige Wartung sehr wichtig. Sie kann jederzeit durchgeführt werden. Je länger Du allerdings damit wartest, um so größer ist die Gefahr, daß ein Problem auftritt. Verzögerungen sind daher zu Deinem Schaden. Schiffswerften bieten unterschiedliche Wartungsleistungen an, sodaß Du unter Umständen feststellen wirst, daß Dein Raumschiff unter schlecht installierten Teilen und unzureichend ausgeführten Reparaturen leidet. Falls irgendein Teil eines Zubehörs ausfällt, funktioniert das Zubehör nicht mehr. Diesen Zustand findest Du in schwach sichtbarer Schrift solange auf der Inventarseite des Schiffes (Inventar-Symbol **F3**) angezeigt, bis eine Reparatur durchgeführt wird. Falls eine Werft ein bestimmtes Teil nicht auf Lager hat, können die Reparaturen daran ebenfalls nicht ausgeführt werden, da das Werkzeug dafür fehlt.

Wartung oder Reparatur eines Zubehörteils:

1. Wähle das Kommunikation-Symbol **F4** an.
2. Wähle aus der Liste Schiffswerft, gefolgt von Reparaturen and Wartung aus.
3. Es wird eine Liste von Wartungsoptionen angezeigt.

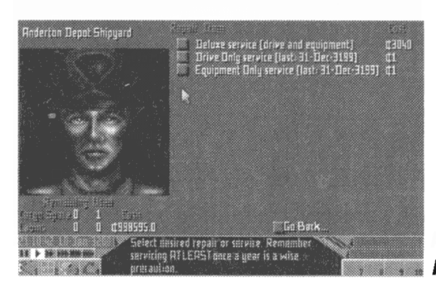



**Abb. 70: Eine Zubehörliste zur Reparatur oder Wartung**

## NEUE UND ÜBERHOLTE SCHIFFSRÜMPFE

In diesem Modus kannst Du Dein Schiff als Anzahlung für ein anderes Schiff eintauschen. Es gehört zu den üblichen Verfahren, das Schiff von sämtlichen Extras zu befreien, bevor es verkauft wird, da das einzige Zusatzteil, das einen Einfluß auf den Eintauschwert hat, der Hyperdrive ist. Neue Schiffe enthalten 1 Tonne Treibstoff im internen Tank, unabhängig von der tatsächlichen Größe des Tanks.

1. Wähle über das Kommunikation-Symbol **F4 Schiffswerft**, gefolgt von **Neue und Überholte Schiffsrümpfe** aus.
2. Die angebotenen Raumschiffe werden mit ihren Verkaufseinzelheiten aufgelistet.



▶ 3. Du kannst wählen, ob Du das Schiff erst (**Kaufen**) oder (**Ansehen**) willst. Denke daran, daß die angebotenen Schiffe in einem System je nach politischer Zugehörigkeit, Bevölkerung und Art des Besuchers unterschiedlich sind.

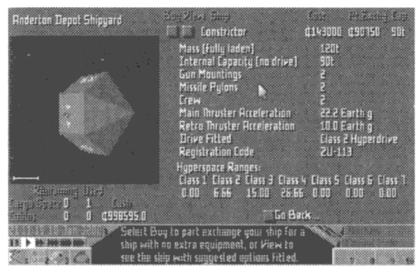



**Abb. 71: Sehe Dir ein Raumschiff an, bevor Du Dich entscheidest, es zu kaufen**

4. Zusätzliche Informationen zu dem Schiff kannst Du über Aussicht aufrufen, einschließlich Gewehrbefestigungen, Mannschaft und Hyperspace-Reichweite.

## ANHEUERN VON MANNSCHAFTS-MITGLIEDERN

Wenn Du ein größeres Schiff kaufst, benötigst Du unter Umständen eine größere Mannschaft, um es zu fliegen. Ohne sie wirst Du nicht starten können. Es ist nicht notwendig, zusätzliche Kabinen zu kaufen, da große Schiffe die notwendige Anzahl an Kabinen für eine große Mannschaft bereits haben. Du mußt die Mannschaft über das Kommunikation-Symbol **F4** im Schwarzen Brett anheuern (siehe Kapitel HANDEL auf Seite 65). Nach dem Anheuern erscheint im Inventar-Modus (Inventar-Symbol **F3**, siehe Abschnitt-Symbole auf Seite 8) eine Seite mit der Überschrift Mannschaftsliste, auf der alle Mannschafts-Mitglieder aufgeführt sind. Du kannst sie auf dieser Seite auch entlassen, allerdings nur, wenn Du Dich im Hafen befindest.

Mannschafts-Mitglieder kosten Dich Geld - ihnen reicht das Vergnügen, die Reise mitzumachen, nicht aus. Gehälter werden durch Lastschriftverfahren von Deinem Bankkonto abgebucht. Manchmal kann über die Gehälter verhandelt werden, aber im allgemeinen sind sie ziemlich hoch, da die Mannschafts-Mitglieder einer gewissen Gefahr ausgesetzt sind. Solltest Du Dich zum Beispiel dafür entscheiden, Deine Fluchtkapsel zu verwenden, wird die Mannschaft zurückgelassen. Denke daran, Du erhältst das, wofür Du bezahlt hast.●

# KAPITEL FÜNF

# HANDEL

## KAUFEN! VERKAUFEN!

Handel ist, dank einer Vereinbarung zwischen dem Imperium und der Förderation, die den freien Handel in allen Systemen über die Börse garantiert, zu einem einfachen Verfahren geworden. Der kalte Krieg muß ja immerhin irgendwie beliefert und mit Treibstoff versorgt werden. Es gibt außerdem noch private Märkte, die zwar gewinnbringender sein können, dafür aber ein höheres Risiko bergen. Beide Markttypen werden nachfolgend erläutert.

## HANDEL AN DER AKTIENBÖRSE

Um an der Börse zu handeln, mußt Du Dich in eine Stadt oder an eine Weltraumstation begeben. Während der Reise kannst Du nicht handeln. Immerhin bist Du aber während des Handels vor Deinen Feinden sicher.

1. Um eine Liste von Optionen zu erhalten, wähle das Kommunikation-Symbol **F4** am unteren Rand Deiner Konsole an.

2. Wähle aus dem Menu die Option Börse. Es wird eine Auswahl an Artikeln angezeigt (**Abb. 72**). Mit dem unteren Mehr... Pfeil rufst Du die restliche Liste auf.

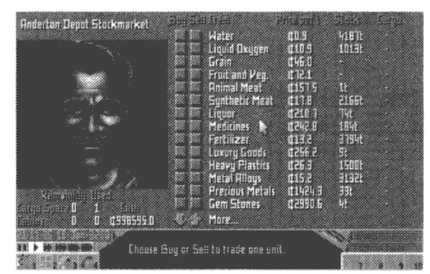



**Abb. 72: Die Börse**

3. Der Bildschirm zeigt die Kaufen und Verkaufen Knöpfe an, den Preis pro Tonne, das vorhandene Aktienkapital auf dem Markt und das Gewicht (in Tonnen) an Ladung, das gegenwärtig in Deinem Laderaum untergebracht ist.

4. Bevor Du mit dem Handel beginnst, solltest Du die unten angegebene Informationen zu den Handelsartikeln lesen. Beachte, daß nur legale Artikel aufgelistet sind. Um mit illegalen Gütern zu handeln, mußt Du auf dem privaten Markt handeln (siehe Absatz DAS SCHWARZE BRETT, auf Seite 65).

## EINKAUF

1. Um eine Tonne eines ausgewählten Artikels zu kaufen, mußt Du den entsprechenden, dazugehörigen Knopf in der **Kaufen** Spalte aktivieren. Deine Konsole zeigt daraufhin den ausgewählten Artikel an. Mit einem kurzen Anklicken wird eine Tonne automatisch in Deinen Laderaum geladen. Bei heruntergedrücktem Knopf werden Tonnen-Ladungen mit wachsender Geschwindigkeit geladen. ▶

▶ 2. Falls Du Deine Transaktion rückgängig machen willst, kannst Du mit dem **Verkaufen** Knopf Waren aus Deinem Lager abziehen. Es werden keine zusätzlichen Kosten erhoben, wenn Du Deine Meinung änderst, aber Du mußt relativ schnell eine Entscheidung treffen.

## ERFOLGLOSE TRANSAKTIONEN

Du wirst erfolglos sein, wenn:

- Dein Laderaum voll ist (wird in der linken unteren Ecke des Bildschirms unter **Fracht Raum** angezeigt). Einzelheiten dazu findest Du auch im Abschnitt INVENTAR DES SCHIFFES auf Seite 64.
- Dir fehlen die notwendigen Gelder (wird in der linken unteren Ecke des Bildschirms unter Bargeld angezeigt).
- Die Ware ist nicht lieferbar.

Informationen zu allen Gegebenheiten werden auf Deiner Konsole dargestellt.

## VERKAUF

1. Dieser Vorgang verläuft ähnlich wie der Einkauf, verwende hierbei allerding den **Verkaufen** Knopf. Dein Warenstand reduziert sich automatisch während Du verkaufst. Fehler kannst Du unter Verwendung des Kaufen Knopfes wiedergutmachen. Hierfür werden keine zusätzlichen Kosten berechnet. Wenn Du Deine Entscheidung allerdings zu lange hinauszögerst, kauft jemand anderer unter Umständen zuerst.

2. Du wirst keinen Erfolg haben, wenn Dein Warenbestand zuende geht. Dieser Umstand wird auf Deiner Konsole angezeigt. Im Abschnitt INVENTAR DES SCHIFFES auf Seite 64, findest Du weitere Einzelheiten.

## WAREN UND PREISE

Das Aktienkapital, das auf der Konsole angezeigt ist, bezieht sich auf die Börse, nicht auf den privaten Markt, der seinen eigenen, getrennten Bestand besitzt. Preise werden Dir von der Zebulon Intergalactic Trading Corporation (ZITCO) übermittelt und werden jeweils um Mitternacht galaktischer mittlerer Zeit (GMT) auf den neuesten Stand gebracht. Die galaktische Zeit wurde nach dem Unterzeichnen des Vertrages zwischen dem Imperium und der Förderation angenommen. Es können zwischen den beiden Mächten keine Feindseligkeiten ausgetragen werden, wenn ein Vertragspartner nicht erscheint, weil er die Zeit falsch berechnet hat. Sinkt der Aktienbestand aufgrund der hohen Nachfrage, kann es zu einem örtlichen Preisanstieg kommen. Trifft ein Schiff mit einer großen Ladung von zum Beispiel Getreide ein, kann der Preis des Getreides bei der nächsten Einstellung um Mitternacht fallen, wenn die Ware auf den Markt geworfen wird.

## HANDEL UND STARDREAMER ZEITSTEUERUNG

Preise ändern sich jeweils um Mitternacht, was unter Umständen frustrierend sein kann, wenn Du in Eile bist. Benutze das Zeitsteuerung-Symbol, um den Stardreamer zu aktivieren, der die Zeit scheinbar zu beschleunigen scheint. Du findest eine Beschreibung dieses Gerätes im Kapitel NAVIGATION UND FLUG auf Seite 23. Vergiß dabei nicht, daß die Geschwindigkeit Deiner Feinde ebenfalls ansteigt, verwende es also nur, wenn keine Gefahr besteht. Allerdings bist Du selber in einer Weltraumstation im Freien, durch die Verteidigungsanlagen der Station geschützt. Denke ebenfalls daran, daß die Station jeweils um Mitternacht eine kleine Summe für die Parkgebühr erhebt.

## AUSWAHL DER HANDELSGÜTER

Alle Systeme besitzen ihre eigenen Produktionsanlagen und Konsumenten, Importe und Exporte. Der Preis für Importe liegt im allgemeinen höher als der galaktische Durchschnitt, der der Exporte dagegen niedriger als der galaktische Durchschnitt. Ein landwirtschaftliches Gebiet wird zum Beispiel billiges Getreide zur Verfügung haben, also solltest Du hier einkaufen, um in einem Gebiet ohne Getreideproduktion zu verkaufen.

Eine Liste der Importe und Exporte für ein angegebenes System kann mit dem Daten-Symbol **F6** (siehe Kapitel NAVIGATION UND FLUG, auf Seite 15) aufgerufen werden. Du findest hier auch Informationen zu illegalen Gütern.

## AUSWAHL DER HANDELSORTE

Die galaktische Karte (Galaktische Weltraumkarte-Symbol **F2**) gibt eine Anzahl empfohlener Handelsrouten an (in rosa eingeblendet), die von ZITCO im Jahr 3195 auf den neuesten Stand gebracht wurden. Faulcon de Lacey übernehmen daher keinerlei Verantwortung für irgendwelche Ungenauigkeiten. Du findest in dieser Bedienungsanleitung außerdem eine Karte mit sämtlichen Handelsrouten beigelegt.

## BARGELD

Dein Vermögen kann unter Bargeld in der linken unteren Ecke des Bildschirms aufgerufen werden. Bedingt durch das automatische Banken-System sind sie auch dann sicher, wenn Dein Schiff zerstört wird. Falls Dir das Geld ausgeht, kannst Du Dein Raumschiff gegen ein kleineres Schiff austauschen oder einen Teil Deines Zubehörs verkaufen. Unter Umständen lohnt es sich im Schwarzen Brett nach Versicherungsangeboten zu schauen.

## ÜBERBORDWERFEN UND BERGEN VON GÜTERN

Hierbei handelt es sich um eine ungesetzliche Handlung, die allerdings ab und zu notwendig wird. Bestimmte Ladungen werden durch diese Handlung beschädigt, was in Betracht gezogen werden muß, wenn Du vorhast solche Güter zu bergen.

Die folgenden Veränderungen fallen an:

- Lebendiges Vieh wird zu Fleisch.
- Sklaven sterben und werden offiziell als Dünger verwendet. Es gibt allerdings Gerüchte, daß sich die Leichen auf dem Tierfleisch-Markt wiederfinden.
- Spirituosen, Luxusgüter, Getreide, Obst und Gemüse verwandeln sich alle in Abfall.
- Manchmal explodieren Container, bedingt durch irreguläre Umstände während der Herstellung unvorhergesehen, wenn sie über Bord geworfen werden.

## ÜBERBORDWERFEN

Wähle das Inventar-Symbol **F3** an und blättere zum Ladungs-Inventar Bereich (**Fracht Inventar**) vor, in dem die Knöpfe zum Überbordwerfen angezeigt sind (**Abb. 73**). Aktiviere den Knopf neben den Waren, die in Mengen von einer Tonne pro mal über Bord geworfen werden.

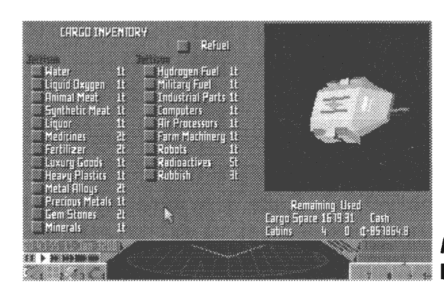


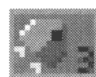

**Abb. 73: Werfe Deine Ladung über das Ladungs-Inventar über Bord**

## BERGUNG

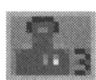
Du kannst über Bord geworfene Waren nicht bergen, wenn Du keine Treibstoff-Schaufel (Tankstutzen) und keine Frachtstutzen-Umwandlung gekauft hast. Wenn Du solche Ausrüstungsgegenstände besitzt, manövriere Dein Raumschiff so, daß sich die Ladung direkt vor der Schaufel befindet und bewege Dich langsamdarauf zu.

# INVENTAR DES SCHIFFES

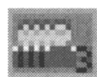
In diesem Inventarverzeichnis findest Du eine detaillierte Aufführung der Ladungen und Deiner Passagiere. Du kannst Sie mit dem Inventar-Symbol **F3** aufrufen. Durch Anklicken dieses Symbols blätterst Du durch sieben Seiten mit Informationen, einschließlich:



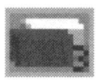
**SCHIFFSZUBEHÖR-STATUS** Hier werden Waffen und Zubehör aufgelistet, die gegenwärtig auf dem Schiff installiert sind. Im Kapitel SCHIFFSWERFT auf Seite 55, findest Du Einzelheiten zu den einzelnen Artikeln. Außerdem wird der Stand des Treibstoffes in den Motoren angezeigt, der sich vom Hyperspace Treibstoff unterscheidet (siehe Abschnitt TREIBSTOFFVERBRAUCH im Kapitel NAVIGATION UND FLUG auf Seite 27).



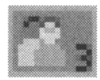
**PROFIL FÜR COMMANDER** Gibt die Auszeichnungen und Bewertung an. Siehe Kapitel KAMPF auf Seite 50.



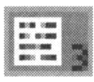
**MANNSCHAFTSLISTE** Führt alle Mannschafts-Mitglieder auf (nur auf größeren Schiffen). Siehe Kapitel SCHIFFSWERFT auf Seite 57.



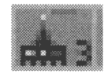
**FRACHT INVENTAR** Eine Frachtliste wenn Du Fracht hast. Durch Anklicken der Taste kannst Du 1 Tonne überbordwerfen.



**PASSAGIERE UND KLEINE GEGENSTÄNDE NAMENSLISTE** Hier werden die Namen Deiner Passagiere oder Kunden, die Anzahl der Personen an Bord, alle kleineren Pakete und ihr Ziel aufgelistet. Außerdem wird angegeben, wieviel Geld Dir von dieser Transaktion noch schuldig ist.



**LISTE DER OFFENSTEHENDEN VERTRÄGE** Diese Liste zeigt die Verträge, die angenommen worden sind, aber noch nicht erledigt wurden, an. Verträge, die das Transportieren von Passagieren und Paketen einschließen, werden auf der Passagier und kleine gegenstände Namensliste Seite aufgelistet.



**BERGBAUINSTALLATIONEN** Diese Liste führt die Positionen aller aktiven Bergbauinstallationen, die Du besitzt, auf. Siehe Kapitel BERGBAU auf Seite 69.

Hinweis: Sind die Seiten leer, werden sie nicht angezeigt.

## DAS SCHWARZE BRETT

Hierbei handelt es sich um eine Ansammlung von Kleinanzeigen, unter anderem für den Handel, für Serviceleistungen und für Nachfragen nach Beförderungen. Du wirst auch noch andere Arten von Anzeigen finden, es lohnt sich also hier ein Weilchen zu schmökern. Außerdem kannst Du auf diesem Weg das Militär rufen, wobei ihre Zugehörigkeit davon abhängt, in welchem System Du Dich befindest.

## HANDEL MIT GESETZLICHEN GÜTERN

Manche Einzelpersonen handeln lieber über das schwarze Brett als über die Börse, und wenn Du Handel mit ihnen riskierst, kann Dir das eventuell zum Vorteil gereichen. Es können sich Anzeigen für bestimmte Artikel am schwarzen Brett befinden, die jemand dringend benötigt und die nicht an der Börse zu kaufen sind. In diesem Fall sind sie vermutlich bereit, einen höheren Preis zu bezahlen. Du kannst manchmal auf diesem Weg mehr Geld verdienen, als wenn Du Deine Waren direkt an der Börse verkaufst.

1. Wähle das Kommunikation-Symbol **F4** an.

2. Wähle Schwarze Brett aus und achte auf die Anzeigen unter **Suche** (**Abb. 74**).

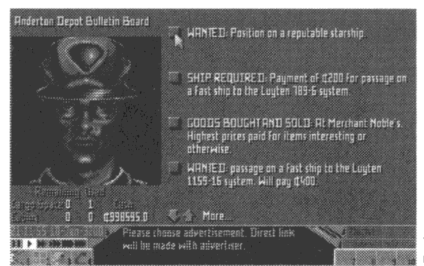



**Abb. 74: Anzeigen unter der Rubrik Gesucht sind oft der Aufmerksamkeit wert**

## HANDEL MIT UNGESETZLICHEN GÜTERN

Als gesetzestreuer Bürger wirst Du natürlich nicht mit diesem Gütern handeln, aber um den kriminellen Verstand besser zu verstehen, solltest Du zumindest das typische Verfahren kennenlernen.

1. Wähle das Kommunikation-Symbol **F4** an.

2. Wähle **Schwarze Brett** aus und achte auf Anzeigen unter **An- und Verkäufe**. Es kann vorkommen, daß unter dieser Rubrik an diesem Tag keine Anzeigen zu finden sind. Mit den **Mehr**... Pfeilen kannst Du diejenigen Anzeigen aufrufen, die an dem jeweiligen Tag nicht auf den Bildschirm passen. ▶

▶ 3. Klicke den Knopf für die An- und Verkäufe Anzeigen an, an denen Du interessiert bist. Daraufhin wird eine Liste der verfügbaren, illegalen Güter angezeigt.

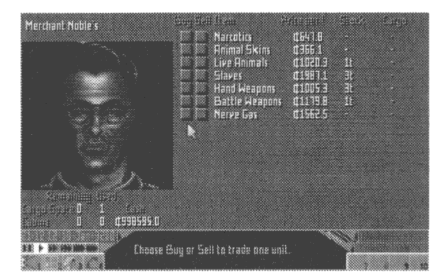



**Abb. 75: Verwende das schwarze Brett zum Handel mit ungesetzlichen Gütern**

4. Der Handel erfolgt ähnlich wie an der Börse.

Die Polizei verhindert diese Handelsmethoden nicht, obwohl sie ihnen natürlich bekannt sind. Nicht nur, daß sie einen Prozentsatz des Profits einkassieren, sie benutzen den illegalen Handel oft sogar zu ihrem Vorteil. Fallen werden gelegt, die als Anzeigen getarnt sind, und der clevere Verbrecher erkennt bald ihre Eigenarten. Sobald der Handel erfolgreich abgeschlossen worden ist, besteht eine weitere Gefahr durch die Zollbeamten. Du wirst natürlich nie etwas vor ihnen zu verbergen haben, das versteht sich von selber.

## DAS BEFÖRDERN VON PASSAGIEREN

Manchmal setzen Leute eine Anzeige auf das schwarze Brett, die für sich oder eine Gruppe von Personen eine Beförderung zu einem genannten Ziel suchen. Falls Du daran Interesse hast, benötigst Du ausreichenden Kabinenraum auf Deinem Schiff, was zu zusätzlichen Kosten führen kann. Wende Dich an das Kapitel SCHIFFSWERFT auf Seite 54, auf der die Aufrüstung Deines Raumschiffs erklärt wird.

## AUFNAHME EINER NACHFRAGE

1. Suche auf den schwarzen Brett über das Kommunikation-Symbol **F4**, nach der entsprechenden Anzeige und wähle sie an (**Abb. 76**). ▶

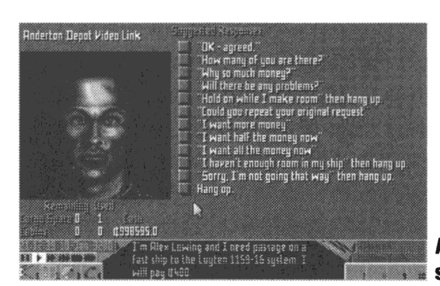



**Abb. 76: Aufnahme von Passagieren über das schwarze Brett.**

▶ 2. Wähle eines der Erwiderungen aus, die angezeigt werden. Eine Erwiderung kann zum Beispiel die Frage sein, warum der Betreffende bereit ist, soviel dafür zu bezahlen.

3. Die Antwort darauf erscheint an der unteren Seite der Konsole.

4. Falls Du einen Abschluß machen willst, klicke die Worte "**OK-einverstanden**" oberhalb der Liste mit den Erwiderungen an.

5. Die Passagiere erscheinen daraufhin auf deiner Passagierliste.

6. Zahlungen werden normalerweise bei Ankunft am Ziel Deiner Kunden gemacht, obwohl einige Kunden auch die Hälfte oder sogar den gesamten Fahrpreis vorher leisten.

## BEFÖRDERN VON PAKETEN

Du kannst auch als Kurier arbeiten, indem Du, ähnlich wie bei der Suche nach den Passagieren, nach Anzeigen auf dem Schwarze Brett suchst. Es wird davon ausgegangen, daß ein Paket einen verschwindend kleinen Raum in Deinen Schiff einnimmt, und es benötigt selbstverständlich kein Lebensrettungs-System.

## ANHEUERN EINER MANNSCHAFT

Falls Du jemals ein größeres Schiff kaufst, wirst Du unter Umständen zusätzliche Mannschafts-Mitglieder benötigen, die ebenfalls über die Kleinanzeigen des Schwarzen Bretts gefunden werden können. Weitere Einzelheiten zu Deinem Arbeitsvertrag mit ihnen findest Du im Abschnitt ANHEUERN VON MANNSCHAFTS-MITGLIEDERN im Kapitel SCHIFFSWERFT auf Seite 57.●

# KAPITEL SECHS

# BERGBAU

## ES IST GOLD DORT IN DEN BERGEN!

Solltest Du es vorziehen, allein zu leben, dann ist Bergbau das Richtige für Dich. Dieser Beruf bringt Reisen von einem Ort zum anderen zum Schürfen von Erz mit sich. Es gibt zwei Arten des Bergbaus: Asteroiden-Bergbau und Tagebau. Beide haben ihre Vor-und Nachteile.

## ASTEROIDEN-BERGBAU

Asteroiden-Bergbau ist eine alte Methode, aber sie ist erprobt und erfolgreich. Es ist die einfachste und billigste Art der Erzgewinnung. Du benötigst dazu einen 30MW Bergbau-Laser, eine Treibstoffschaufel und eine Frachtstutzen-Umwandlung. Du sprengst ganz einfach einen Asteroiden auseinander, fliegst dann über die Asteroidenteilchen hinweg und sammelst mit der Schaufel soviel Erz ein, wie Du in Deinem Laderaum aufnehmen kannst. Nicht alle Asteroiden sind jedoch reich an Mineralien, sodaß es vorkommen kann, daß Du am Ende mit einer Ladung Müll dastehst.

## TAGEBAU

Sobald Du Dich in diesem Beruf etabliert hast, stellt Tagebau eine zuverlässigere Art der Erzgewinnung dar. Es erfordert jedoch große anfängliche Investitionen, um die Installationen zu erwerben, und unter Umständen ein größeres Schiff (ein Minimum von 30 Tonnen freien Laderaum), um die Ausrüstung zu transportieren. Die einzige empfohlene Maschinerie ist die MB4 Bergbau-Maschine, die immernoch nicht überall erhältlich ist. Die MB4 ist eindrucksvoll, nicht nur weil sie schürft, sondern auch weil sie das Material trennt. Du mußt also nichts weiter tun, als die Maschine an Ort und Stelle zu installieren, fortzugehen und nachher wiederzukommen, um die Ergebnisse aufzunehmen. Die MB4 kann Mineralien und Metallegierungen schürfen, trennen und verfeinern und sogar manchmal kostbare Metalle und Edelsteine.

Der Nachteil ist, daß Du unter Umständen das Risiko eingehst, auf den abgesteckten Schürfeinheiten anderer Bergbauer zu arbeiten, die auf Deine Aktivitäten auf das Äußerste aggressiv reagieren können. In manchen Gebieten ist der Bergbau verboten, und die Polizei ist, je nachdem in welcher Laune sie sich befindet, nicht immer unbedingt daran interessiert, ein öffentliches Image von Fairness und Verständnis aufrechtzuhalten. Stattdessen schießen sie Dir vielleicht ein Loch in den Kopf. ▶

## AUFBAU DEINER MB4

1. Wähle einen Bereich zum Schürfen aus, der eine Temperatur unterhalb von 200 Grad Celsius besitzt. Die jeweils geeignetsten Orte werden auf den inneren Planeten eines Systems liegen, die wahrscheinlich reichhaltiger an Mineralien sind. Planeten, die von Menschenhand noch unberührt sind, sind mit Sicherheit mineralhaltiger, da Maschinen wie die MB4 und ihre Vorgänger ausgesprochen gründlich arbeiten, und die meisten Oberflächen der Kern-Welt abgesucht haben. Um die Zusammensetzung der Oberflächenkruste zu überprüfen, wirst Du landen müssen.

2. Lande auf dem ausgewählten Standort und wähle das Waffenssteuerung-Schaltpult an, indem Du den Scanner anklickst

3. Aktiviere das Abladungsgerät-Symbol (**Abb. 78**), wodurch die Bergbau-Anlage abgeladen wird. Sie analysiert nach dem Abladen eine Probe der Oberflächenkruste und sendet die Ergebnisse an Deinen Schiffscomputer. Falls die Aussichten gut sind, gräbt sie sich anschließend ein, und beginnt sofort mit der Bohrung. Du kannst jetzt abheben und später wiederkommen, wenn sie ihre volle Ladekapazität von 10 Tonnen geschürft hat.



**NICHT MITGELIEFERT**
**Abb 78: Das Abladungsgerät-Symbol**

## WIEDERFINDEN DER MB4 ANLAGE

Alle Minen haben eine Peilstrahlung mit Deinen eigenen codierten Signal. Sie ermöglicht es dem Computer die Position Deiner Anlage genau festzustellen. Wenn eine Anlage jemand anderem gehört, registriert der Computer automatisch den Code des Besitzers. Sämtliche anderen Anlagen, die ihm gehören, werden in Deiner Inventarseite angezeigt. Das bedeutet natürlich anders ausgedrückt, daß man Erz stehlen kann. Das Gleiche kann allerdings auch Dir passieren. Eine Absicherung dagegen ist es, nicht zuviele Anlagen in einem System zu installieren, sodaß sie nicht so leicht gefunden werden können, sollte eine Deiner Anlagen gekapert werden. Deine Peilstrahlungen verwenden in jedem System einen anderen Code.

1. Wähle das Inventar-Symbol **F3** an und blättere darin herum, bis Du zur Seite **Bergbau Ausrüstung** (**Abb. 79**) kommst. Es führt Deine Anlagen und ihre Standorte an. ▶

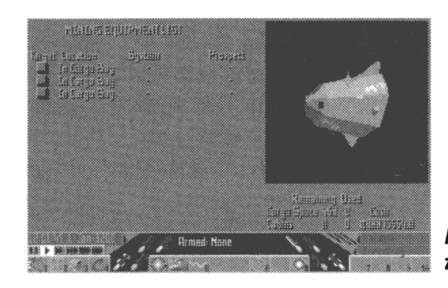


**Abb. 79: Die Seite mit den Bergbau-Installationen zeigt Deine Anlagen an**

2. Fliege zu dem Sternensystem, in dem eine bestimmte Anlage steht.

3. Rufe erneut die **Bergbau Installations** Seite auf und drücke den Knopf neben der Anlage, die Du suchst.

4. Dein Schiffscomputer peilt sie als Dein aktuelles Ziel an. Du kannst daraufhin mit dem Autopiloten oder manuell zur ihr fliegen. Wie bei anderen Objekten auch, kannst Du Deine Wahl rückgängig machen, indem Du mit der linken Maus-Taste vom Ziel weg anklickst.

## EINSAMMELN DES ERZES

1. Lande in der Nähe der Installation und wähle das Ladungsgerät-Symbol (Abb. 80) mit einmaligem Anklicken aus. Dadurch wird die Anlage ferngesteuert und lädt das Erz aus ihrem Laderaum in Dein Raumschiff, bis Dein Laderaum voll ist. Die Höchstmenge wird nie mehr als 10 Tonnen betragen, da das die maximale Kapazität des MB4 Hoppers ist.



**NICHT MITGELIEFERT Abb. 80: Das Ladungsgerät-Symbol**

2. Falls kein Erz zum Aufsammeln vorhanden ist, führt das erste Anwählen des-Symbols zum Einladen der Anlage in Dein Schiff, natürlich nur, wenn Du Platz hast.

3. Dein Ladungs-Inventar (Inventar-Symbol **F3**) listet die Mineralien auf, die Du an Bord genommen hast

## EINHOLEN DER MB4 BERGBAU-MASCHINE

1. Lande neben der Installation und klicke das Load Rig-Symbol zweimal an, sodaß die Anlage samt Inhalt des Behälters an Bord genommen werden.
2. Wie oben bereits angegeben, wird die Anlage nach dem ersten Anklicken eingeladen, wenn kein Erz im Behälter ist. ▶

3. Die Anlage kann zur weiteren Erzgewinnung an Ort und Stelle verbleiben. Du mußt sie natürlich nicht an Bord holen, wenn Du sie an der gleichen Stelle wieder aussetzen willst.

4. Falls Du die MB4 an einen anderen Standort auf dem gleichen Planeten bringen willst, weil der jetzige Standort 'ausgeschürft' ist, solltest Du sie ein gutes Stüc entfernt wieder installieren. Die MB4 bohrt nämlich mit seinen Erdbohrern einen ziemlich großen Bereich an.

5. Falls Deine MB4 eine an Mineralien reiche Ader gefunden hat, solltest Du sie nicht woanders hinbringen. Die Ader befindet sich vielleicht weit unterhalb der Oberfläche, und die MB4 findet sie unter Umständen nicht wieder.●

## ANHANG EINS

# SCHIFFSWERFT ZUBEHÖR

EINZELHEITEN ZUM GEBRAUCH DER WAFFEN
SIEHE KAPITEL KAMPF AUF SEITE 37

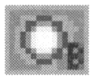
# MINEN UND BOMBEN



**XB13 ANNÄHERUNGSMINE** Explodiert, sobald sich das Objekt innerhalb ihrer Reichweite befindet. Sie wird anstelle eine Fernlenkrakete auf der Fernlenkrakete-Abschußrampe installiert.



**XB74 ANNÄHERUNGSMINEN-ATTRAPPE** Diese Mine sieht sogar auf dem Radar haargenauso aus wie eine Annäherungsmine: sie explodiert jedoch nicht. Das einzige, was sie wirklich tut, ist die Reinigungsrechnung für Deine Feinde in die Höhe zu treiben. Du kannst sie sogar genau wie Ladung wieder einsammeln, wenn Du mit einem Tankstutzen und einer Frachtumwandlunggerät ausgerüstet bist. Dabei mußt Du allerdings darauf achten, daß Du nicht aus Versehen eine richtige Mine einholst!




**ENERGIEBOMBE** Führt dazu, daß die Antriebssysteme kleinerer Raumschiffe überladen und explodieren. Dein eigenes Schiff wird dabei ausgenommen, da die Bombe sehr selektiv ist. Die Wirkung kann durch ein starkes Schutzschild abgeblockt werden.

# FERNLENKRAKETE

Im Kapitel KAMPF auf Seite 41 findest Du hierzu zusätzliche Informationen. Beachte dabei, daß alle Fernlenkrakete die gleichen Flugeigenschaften haben.



**KL760 FERNLENKRAKETE** Zur Zerstörung kleiner Raumschiffe und zur Beschädigung größerer Schiffe.



**LV111 INTELLIGENTE RAKETE** Ähnelt der Fernlenkrakete, besitzt jedoch einen ECM-Schutz (gegenüber dem Marine-ECM-System leider nicht wirkungsvoll). Besitzt eine größere Explosionskraft als die Fernlenkrakete.



**NN500 RAKETE DER MARINEKLASSE** Ein noch größerer Knall fürs Geld. Es ist sämtlichen bekannten ECM-Schutzschildern gegenüber immun, obwohl das Gerücht umgeht, daß die Technologie in diesem Bereich Fortschritte macht.

# GEWEHRE

Im Kapitel KAMPF auf Seite 41 findest Du dazu weitere Einzelheiten.

**30MW BERGBAU-LASER** Puls-Laser, der zum Auseinandersprengen von Asteroiden in einsammelbare Einzelteile eingesetzt wird, falls Dir eine Karriere im Bergbau vorschwebt. Er kann auch als Waffe eingesetzt werden. Allerdings ist die Repetiergeschwindigkeit nicht so hoch, wie bei den reinen Waffen-Lasern.

**1MW PULS-LASER** Der gleiche Laser, den Du mit Deinem Phlaschgyt bei der Grundausstattung Deines Schiffes erhalten hast, der kleinste in der Reihe der Laserwaffen. Erprobte Kämpfer verwenden ihn eigentlich nur dazu, ihren Sklaven damit ihre Nummern einzutätowieren. Besser natürlich, als gar kein Gewehr.

**5MW PULS-LASER** Auch bekannt unter dem Namen Phlaschbugher. Er ist stärker als der Phlaschgyt, aber nicht so zerstörerisch wie der Strahlenlaser.

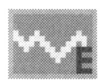
**STRAHLENLASER** Ununterbrochener Laserstrahl, der in seiner Wirkung vernichtender ist als der Puls-Laser. Die 1MW, 4MW, 20MW und 100MW Strahlenlaser haben alle den gleichen Aufbau, werden aber mit zunehmender Wattleistung wirkungsvoller.

**LASER-KÜHLBOOSTER** Manche sehr emsigen Piloten stellen fest, daß ihre normale Laser-Kühlungsanlage für ihre Verhältnisse nicht ausreicht. Da die Laser sich abschalten, wenn sie zu heiß werden, ist dieses Gerät ein echter Bonus.

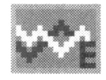
**KLEINER PLASMA-BESCHLEUNIGER** Sehr groß und schwer und wird nur von größeren Schiffen und der Kriegsmarine transportiert. Er ist außerordentlich stark und kann kleine bis mittelgroße Schiffe mit einem einzigen Schuß vernichten.

**GROSSER PLASMA-BESCHLEUNIGER** Die Superwaffe, die jeder Pilot besitzen möchte.

# ECM-SYSTEME




**ECM-SYSTEM** ECM ist die Abkürzung für Electronic Counter Measures (elektronische Gegenmaßnahmen). Ein wirklich intelligentes Gerät, das in der Lage ist, alle aktivierten Fernlenkraketen in Reichweite zu detonieren (einschließlich Deiner eigenen).




**MARINE-ECM SYSTEM** Dieses noch höherentwickelte System ist außerdem in der Lage,Intelligente Raketen zu zerstören. Es ist nur auf größeren Schiffswerften erhältlich.

# UMWELTREGULIERUNGS-SYSTEME

**LEBENSRETTUNG FRACHTLUKE** Hervorragende Umweltregulierung, einschließlich Deodorant und Auswahl von vier verschiedenen Frischluft-Düften, Fomalhaut Harvest, Ma's Cookies, Seashore und Solar Breeze. Wird für die Beförderung von Tieren und Sklaven benötigt.

**ZUSÄTZLICHE PASSAGIERKABINE** Für eine Person eingerichtet. Sie ist mit einer Lebenserhaltungsanlage, einem Nahrungsmittelverteiler und einem Holovid Traumgerät für lange Reisen ausgestattet. Eine zusätzliche Option ist die automatische Dekorsteuerung, die sich auf die jeweilige Gemütsverfassung Deines Passagiers einstellt. Sie wird durch eine Reihe von Hitze- und Pheromon-Sensoren aktiviert. Die Kabine braucht fünf Tonnen Laderaum.

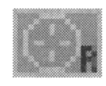
# ELEKTRONISCHES ZUBEHÖR

## ZUR STEUERUNG UND ÜBERWACHUNG

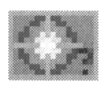
**AUTOPILOT** Das automatische Robocruise Navigationssystem besitzt die Fähigkeit, die Reise zu jedem beliebigen Ziel innerhalb eines Systems zu plotten und einzuhalten. Falls Du Einzelheiten zum Gebrauch des Autopiloten benötigst, findest Du sie in Kapitel NAVIGATION UND FLUG auf Seite 21.

**AUTOMATISCHE AUFTANKANLAGE** Diese Anlage leitet automatisch 1 Tonne Treibstoff aus dem Laderaum zum internen Tank des Schiffsmotors, wo er benötigt wird, so daß kein Treibstoff vergeudet wird. Außerdem verhindert er jene peinlichen Augenblicke, in denen Deine Motoren während eines Kampfes oder beim Eindocken ausfallen.

**SCANNER** Der Scannerbereich in der Mitte der Konsole wird serienmäßig auf den meisten Schiffen mitgeliefert. Manche erfahrenen Weltraumreisende entfernen ihn in dem Glauben, daß sie damit ein bestimmtes Maß an Machismo unter Beweis zu stellen. Andere wiederum sind der Meinung, damit demonstrieren sie ganz etwas anderes!



**RADAR KARTENSCHREIBER** Dieses Gerät sucht nach Informationen eines angepeilten Schiffes. Einzelheiten zum Gebrauch des Radar-Kartenschreibers findest Du im Kapitel KAMPF auf Seite 46.

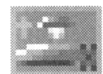


**ANALYSGERÄT FÜR HYPERSPACE WOLKEN** Stellt das Ziel, die exakte Ankunftszeit und das Datum von Schiffen fest, indem er die verbliebenen Interferenzteilchen analysiert, die nach einem Hyperspace Sprung zurückbleiben. Du erfährt außerdem die Größe des Schiffes, das gerade verschwunden ist oder gleich ankommt. Im Abschnitt HYPERSPACE im Kapitel NAVIGATION UND FLUG und im Kapitel KAMPF, auf Seite 46, findest Du weitere Informationen.

# VERTEIDIGUNG

**SCHUTZSCHILDGENERATOR** Dieses Gerät stellt Dir eine zusätzliche Schutzwirkung zur normalen Beschädigungsresistenz des Schiffsrumpfes zu Verfügung. Es können mehrere Schilder installiert werden und ihre Wirkung addiert sich dann. Sie laden sich über das Energiesystem des Raumschiffs neu auf, wobei jedes Schutzschild eine festgelegte Zeit zur Wiederaufladung benötigt. Ein Schiff, das zum Beispiel mit zehn Schutzschildern ausgerüstet ist, wird sich in der gleichen Zeit wieder aufladen, wie ein Raumschiff mit nur einem Schutzschild. Bedingt durch die addierende Wirkung der Schutzschildgeneratoren wird jedoch das Schiff mit den zehn Schildern die gleiche Stärke der Verteidigung in einem Zehntel der Zeit erreichen, als das Schiff mit nur einem Schild. Siehe auch Kapitel KAMPF auf Seite 37.

**ENERGIEBOOSTER-EINHEIT** Verstärkt die Aufladungsgeschwindigkeit aller installierten Schutzschildgeneratoren. Eine sinnvolle Investition für sehr große Raumschiffe.



**FLUCHTKAPSEL** Für jene verzwickten Situationen, in denen ein schneller Abgang sinnvoll ist. Sie besitzt keine Waffen oder Schutzschilder.

**ATMOSPHÄRISCHES SCHUTZSCHILD** Zusätzliche Beschichtung des Schiffsrumpfes, mit der das Schiff in der Lage ist, bei hoher Geschwindigkeit in eine Atmosphäre einzutreten.

**AUTOMATISCHE REPARATUR DES RUMPFES** Ein großes Zubehörteil, das im allgemeinen nur bei großen Schiffen installiert wird. Wie es genau arbeitet, bleibt ein Geheimnis der Branche, aber es bedeutet, daß viele Microbots in die rumpfversteifenden Kanäle gesetzt werden. Siehe Kapitel KAMPF.

# MOTOREN UND ANDERES ZUBEHÖR

**INTERPLANETARER ANTRIEB** Ein gewöhnlicher leichter Motor, der den Wasserstoff verbraucht, der sich im Motorinneren befindet. Er ist nicht in der Lage, Hyperspace Sprünge auszuführen aber kann durchaus für kleine interplanetare Hüpfer eingesetzt werden. Er ist mit dem Hyperdrive Klasse 1 vergleichbar, es fehlt ihm jedoch die Hyperspace-Fähigkeit.

**STANDARD HYPERDRIVES** Standard Hyperdrives sind überall erhältlich und werden in den meisten Schiffen verwendet. Als Treibstoff verbrauchen sie Wasserstoff, der ohne Probleme gekauft oder eingesammelt werden kann (siehe Tankstutzen), und dessen Abfallprodukte von den Schubantrieben als Reaktionsmasse aufgebraucht werden. Die Reichweite eines Standard Hyperdrives hängt von der Größe des Schiffes ab, in dem er eingebaut ist. Ein Motor der Klasse 3 wird zum Beispiel eine größere Reichweite haben, wenn er in ein 200-Tonnen-Schiff eingebaut ist, als wenn er in einem 300 Tonnen Schiff installiert ist. Obwohl die Einteilung der Klassen bis sieben geht, gibt es auch Antriebsmotoren höherer Klassen. Du kannst sie allerdings nur über einen Spezialisten erhalten.

**MILITÄRISCHER HYPERDRIVE** Hierbei handelt es sich eine ganz andere Art von Motoren im Vergleich zu den Standard Hyperdrives. Er besitzt nicht nur eine größere Reichweite, sondern ist auch schneller und leichter. Das bedeutet, daß ein kleines Schiff mit einem militärischen Hyperdrive ausgerüstet werden kann, der einem Standard Hyperdrive gleicht, welcher von der Größe her nicht eingebaut werden könnte. Die gesamte Flotte der Kriegsmarine wird natürlich von ihnen angetrieben. Sie verbrauchen militärischen Treibstoff, der teuerer ist als der übliche Treibstoff und auch sonst seine Nachteile hat (siehe Abschnitt MILITÄRISCHER TREIBSTOFF im ANHANG ZWEI: HANDELSARTIKEL auf Seite 86).

Ein militärischer Hyperdrive gibt Dir und Deinem Raumschiff Vorteile gegenüber der Konkurrenz , aber es kostet Dich eine ganze Menge, ihn zu betreiben. Ähnlich wie bei den Standard Hyperdrives ist die Reichweite an die Funktion der Größe des Schiffes und an die maximale Reichweite des Motors gebunden. Militärische Hyperdrives sind durchaus nicht überall erhältlich und es werden nur drei verschiedene Klassen angeboten. Man nimmt an, daß der Grund dafür in einer Instabilität der größerer Motoren liegt. Allerdings gibt es Gerüchte, daß das Militär sich dieses Problems angenommen hat. Angeblich sollen sie sogar in der Lage sein, noch leichtere Motoren herzustellen.

# TREIBSTOFFSCHAUFELN UND BERGBAU-ZUBEHÖR

**TREIBSTOFFSCHAUFEL (TANKSTUTZEN)** Schaufeln Treibstoff aus den oberen Atmosphären der Gasriesen oder der Photosphäre kalter Sterne auf, wenn Du mit einer Höhe von weniger als 30 km bei hoher Geschwindigkeit über sie hinwegfliegst. Um Treibstoff von einem Gasriesen aufzunehmen, ist ein atmosphärisches Schutzschild notwendig. Bei einem kalten Stern ist jedoch ein größerer Schutz, in der Form eines atmosphärischen Schutzschildes kombiniert mit einem Schutzschildgenerator, für Dein Schiff notwendig. Selbst damit ist das Unternehmen immer noch sehr gefährlich und nur ein verzweifelter Pilot würde es überhaupt in Betracht ziehen.

**FRACHTSTUTZEN-UMWANDLUNG** Mit dieser Umarbeitung kann die Tankstutzen zum Einsammeln von über-Bord-geworfener Ladung und Minen-Attrappen eingesetzt werden. Außerdem wird es zur Sammlung von Erz beim Asteroiden-Bergbau und zum Einholen von Explosionsüberresten anderer Schiffe eingesetzt.

**MB4 BERGBAU-MASCHINE** Diese erstaunliche Anlage erforscht, schürft und verfeinert Mineralien für Dich (siehe Kapitel BERGBAU auf Seite 70). Sie ist jedoch nicht allgemein und überall erhältlich.

# ANHANG ZWEI

# HANDELS-ARTIKEL

NACHFOLGEND FINDEST DU EINE LISTE ALLER HANDELSARTIKEL DIE IMMER ZU EINHEITEN VON EINER TONNE VERKAUFT WERDEN

**LUFT PROZESSOREN** Geräte, die in den Lebenserhaltungssystemen eingesetzt werden, um unerwünschte Gase aus der Luft zu entfernen. Sie sind für viele Bergbaugemeinden lebenswichtig, da sie die notwendige Luft zum Atmen in den riesigen Komplexen unter der Erde erhalten.

**TIERISCHES FLEISCH** Echtes Tierfleisch. Derzeit als eine Delikatesse angesehen, aber der Markt hierfür wächst, als Auflehnung gegenüber dem synthetischen Fleisch. Die Menschen werden bei dem Gedanken, daß ihr Essen in riesigen Fässern mit brodelnder, zähfließender Flüssigkeit heranwächst, deren Gestank unbeschreiblich ist, zunehmend beunruhigt. Der Gedanke, daß das echte Fleisch einmal die Sonne auf seinem Rücken gefühlt hat und auf einer Weide herumgelaufen ist, gibt einem ein gesünderes und natürlicheres Gefühl. Viele behaupten außerdem, daß dieses Fleisch besser schmeckt. Wenn man in Betracht zieht, daß der Viehbestand die vorhandenen Weiden bei weitem übersteigt, und daß fabrikbetriebene Landwirtschaft nicht populär ist, ist echtes Fleisch ausgesprochen selten und sehr gesucht. In einigen Orten ist der Handel mit Fleisch von Tieren ungesetzlich.

**TIERHÄUTE** Hiermit sind die Häute oder Hautteile aller Tierarten gemeint. Es scheint, daß ein Kleidungsstück umso teuerer wird, je mehr Tierhäute dafür verwendet werden. Eine lächerliche und extreme Version ist ein Mantel, gewebt aus den Augenwimpern des Sweetnum Scroblet, einem häßlichen Tier mit einem ungnädigen Temperament und keiner anderen herzerwärmenden Eigenschaft, außer seiner farbenfrohen, leuchtenden Augenwimpern.

**GEFECHTSWAFFEN** Die schweren Waffen, die auf einem Schlachtfeld verwendet werden und im allgemeinen illegal sind.

**COMPUTER** Sie werden hauptsächlich für die Verwaltung eingesetzt, und bilden die Komponenten automatisierter Maschinen wie dem Raumschiff, obwohl sie in einigen fortgeschritteneren Kulturen auch ausgiebig in interaktiven Freizeitgestaltungssystemen ihre Verwendung finden.

**LANDWIRTSCHAFTLICHEGERÄTE** Maschinen, mit denen ääääh ....Landwirtschaft betrieben wird.

**DÜNGER** Düngemittel werden normalerweise in riesigen chemischen Fabriken hergestellt. Allerdings werden sie auch häufig mit organischem Abfall ergänzt.

**OBST UND GEMÜSE** Hierbei handelt es sich um einen ziemlich breit gefaßten Begriff, wenn man bedenkt, was für Produkte alle in diese Kategorie fallen. Wenn man das erste Mal Auge in Auge mit einem Oosli von dem Fomalhaut System gegenübersteht, kann einem verziehen werden, wenn man Schaufel und Desinfektionsmittel in die Hand nimmt. Guten Appetit! ▶

**EDELSTEINE** Es gibt sie in allen Farben und verschiedenen Glitzergraden. Modeerscheinungen kommen und gehen, aber der gegenwärtig bevorzugt getragene Edelstein scheint der Zublic zu sein, ein farbloser Stein, der Licht völlig reflektiert. Er wird sehr leicht nachgemacht, aber nur der echte Stein reizt die Haut nicht. Besonders Standesbewußte lassen ihn sich daher unter die Haut nähen.

**GETREIDE** Eine der wenigen Nahrungsmittel, das traditionell angebaut wird und zudem nicht allzu teuer ist.

**HANDWAFFEN** Schußwaffen. Viele Kulturen sehen sie als notwendige Zubehör an und fühlen sich ohne Schußwaffe 'nackt'. Sie sind in vielen Systemen ungesetzlich.

**SCHWERE KUNSTSTOFFE** Sie haben eine ganze Reihe von Anwendungsgebieten, besonders in Umgebungen mit hohen Temperaturen, zum Beispiel Raketenmotoren. Sie werden in großen industriellen Komplexen hergestellt.

**WASSERSTOFF-TREIBSTOFF** Der normale Vier-Sterne-Treibstoff für Raumschiffe. Alle entstehenden Abfallprodukte werden in den Schubantrieben als Reaktionsmasse verwendet. Du kannst diesen Treibstoff auch erhalten, indem Du ihn von kalten Sternen und Gasriesen einsammelst (siehe Abschnitt TANKSTUTZENS im ANHANG EINS: SCHIFFSWERFTZUBEHÖR auf Seite 78).

**INDUSTRIELLE GÜTER** Alles, angefangen von Fusionsmotoren bis hin zu Bolzen und Muttern.

**FLÜSSIGSAUERSTOFF** Wird hauptsächlich von den Ansiedlungen auf sauerstofflosen Welten für ihre Lebenserhaltungssysteme verwendet.

**SPIRITUOSEN** Betrifft sämtliche alkoholischen Getränke, angefangen von interessanten örtlichen Gebräuen, wie der Bourbon vom System Epsilon Indi, bis hin zu uninteressanten Mischungen, die von großen industriellen Firmen hergestellt werden. Ein Beispiel dafür ist Splag, das einem verwässerten Old Nova ähnelt. Manche sind mit ihrer Bewertung allerdings nicht so großzügig.

**LEBENDE TIERE** Werden als Fleischprodukte zur Ausstellung, zur Freizeitgestaltung oder einfach zur Gesellschaft gezogen. Du mußt in Deinem Laderaum ein Lebenserhaltungssystem installiert haben, wenn Du Tiere transportieren willst.

**LUXUSARTIKEL** Viele Artikel werden als Luxusgüter eingestuft, zum Beispiel Parfüms, Juwelen, Gebrauchsgegenstände und Stoffe. Die am meisten geschätzten Produkte werden im allgemeinen auf hochgeachteten Welten wie der Erde hergestellt.

**MEDIKAMENTE** Medikamente sind wie immer ein großes Geschäft, da sich die Menschen immer noch lieber von einem Tropfen eines bitteren Trankes beruhigen lassen, als sich ihre Lebensart einmal unter die Lupe zu nehmen, die in den häufigsten

Fällen der Grund für eine Krankheit ist. Jedoch kann auch der gesündeste Mensch ab und zu einem Keim zum Opfer fallen, zum Beispiel dem Schwarzen Loch-Fieber (gut bekannt, aber kaum erwähnt, außer in scherzhaften Bemerkungen, wobei normalerweise Andeutungen zum Entkommen der Geschwindigkeit gemacht werden).

**METALLEGIERUNGEN** Sie haben Hunderte von Anwendungen, zum Beispiel in der Produktion von Schaummetall, das für seine Leichtigkeit und seine Verwendung bei der Bildung elektromagnetischer Schutzschilder hoch geschätzt ist.

**MILITÄRISCHER TREIBSTOFF** Sehr hoher Brennwert pro Gewichtseinheit. Es wird hergestellt und besteht aus einem bearbeiteten Molekül, in dem Anti- Masseteilchen schwebend enthalten sind. Es ist nicht allgemein und immer erhältlich und ist sehr teuer. Du mußt die Vorteile der größeren Reichweite und Geschwindigkeit immer gegen die Tatsache halten, daß er bei der Verbrennung in radioaktives Material umgewandelt wird.

**MINERALIEN** Über Mineralien gibt es wenig zu sagen. Sie werden auf steinigen Planeten, mit großen Maschinenanlagen geschürft. Die Ausnahme bildet der Planet Major (van Maaren's Stern) auf denen die Wächter des Freien Geistes sie nur mit Hammer und Meißel gewinnen. Sie glauben an schwerste Mühsal und leben unter der Erdoberfläche. Es wird angenommen, daß das Geld (das übrigbleibt, nachdem solche Notwendigkeiten wie Sauerstoff gekauft worden sind) in Zeremonien verbrannt wird, die die Seele reinigen sollen. Die Gläubigen denken an all den Luxus, zum Beispiel Salbe zur Behandlung ihrer blutenden Hände, die von dem Geld hätten gekauft werden können, und geraten in große seelische Pein, von der angenommen wird, daß sie eine reinigende Wirkung hat.

**AUSCHMITTEL** Das gebräuchlichste Narkotikum ist Lyrae-Kraut. Narkotika sind in manchen Herstellungskomplexen großer Korporationen leicht zu erhalten, um bei den Arbeitern ein Gefühl des Wohlergehens unter solchen entsetzlichen Bedingungen hervorzurufen. Ab und zu werden einige Arbeiter durch Unvernunft oder Halluzinationen umgebracht, aber man geht davon aus, daß es ihnen damit besser geht als den anderen, und daß es ausreichenden Nachschub an Menschen gibt. In vielen Planetensystemen Sind Narkotika ungesetzlich.

**NERVENGAS** Falls Du vorhast, mit diesem Produkt zu handeln, kannst Du damit rechnen, in den meisten Planetensystemen von der Polizei gejagt zu werden.

**EDELMETALLE** Sie werden hauptsächlich als Schmuck und zur Erhaltung der Stabilität in instabilen finanziellen Systemen verwendet. Sie sind im allgemeinen in den äußeren Systemen, in denen wertvolle Metalle noch nicht voll ausgeschürft worden sind, billiger. ▶

**RADIOAKTIVE STOFFE** Hierbei handelt es sich um radioaktive Materialien, zum Beispiel Plutonium und Tritium. Beachte, daß dieses Produkt einen negativen Handelswert besitzt. Mit anderen Worten, um es loszuwerden mußt Du Geld bezahlen. Manche Menschen verdienen ihren Lebensunterhalt damit, anderen dieses Abfallprodukt abzunehmen und es zu Wiederaufbereitungsanlagen zu transportieren (d.h. überall, wo Radioactives als eines der Hauptimporte angegeben ist). Skrupellose und unverantwortlichere Charaktere ziehen es vor, den Abfall stattdessen über Bord zu werfen und damit eine strafrechtliche Verfolgung zu riskieren. Es handelt sich hierbei um eine im höchsten Maße illegale Handlung und die örtliche Bevölkerung ist im allgemeinen heftig gegen diese Aktion eingestellt. Die Polizei stellt häufig nicht erst Fragen sondern machen mit Dir an Ort und Stelle kurzen Prozeß. Damit werden nicht nur wertvolle Zeit der Polizeiermittlungen, sondern auch die Gerichtskosten erspart.

**ROBOTER** Diese Einteilung deckt einen ganze Reihe von Automaten ab. In allgemeinen handelt es sich bei ihnen um komplizierte Mechanismen, die alles erledigen können, vom Servieren der Kanapees bis hin zur Verwendung als Angriffseinheit. In einigen Kulturen sind sie ungesetzlich, hauptsächlich bedingt durch die Verletzung ihres Arbeitsethos aber auch aus einer extremen Angst vor elektrotechnischen Anlagen, die manche Menschen haben, heraus.

**ABFALL** Dieses Produkt hat ebenfalls einen negativen Handelswert, sodaß Du für seine Entsorgung zahlen mußt. Manche Handelsartikel verwandeln sich beim Überbordwerfen durch die Dekompression in Abfall.

**SKLAVEN** Überlege gut, wo Du Deinen Handel betreibst, da der Sklavenhandel in vielen Systemen illegal ist. Er wird dort als nicht annehmbar angesehen. Ein Lebenserhaltungssystem ist im Laderaum erforderlich.

**SYNTHETISCHES FLEISCH** Hierbei handelt es sich um die am häufigsten vorkommende Form von Protein, so daß es relativ billig ist. Es wird in großen Fässern gezogen und ist in keiner Weise von Tieren hergeleitet, obwohl die meisten Menschen darin übereinstimmen würden, daß es genauso schmeckt wie echtes Fleisch. Es wird in einer Geschmacksrichtung verkauft, die "Original" heißt, und ziemlich mild und langweilig schmeckt. Unterschiedliche Geschmacksrichtungen können vom Verbraucher hinzugefügt werden, zum Beispiel Erd-Rindfleisch, Lava Wildschwein aus der Biggs-Kolonie oder Brog Reh vom Homeland um Beta Hydri herum (für die, die es gerne haben, wenn das Fleisch zurückbeißt).

**WASSER H20**, normalerweise von kleinen, industriellen Ansiedlungen benötigt und von denen, die keine natürliche Wasserversorgung haben.●

# ANHANG DREI

# EINE

# VORSTELLUNGS-REISE

FALLS DU DURCH EINE MISSION GEFÜHRT WERDEN WILLST, BEVOR DU ALLEINE LOSZIEHST, LESE HIER WEITER!

# ZU BEGINN...

Du befindest Dich im Sirocco Sternenhafen auf Merlin, einem Planeten der einen Gasriesen umkreist, welcher wiederum um Ross 154 kreist, 9,35 Lichtjahre von der Erde entfernt. Was Du auf dem Bildschirm sehen kannst, ist die Aussicht nach vorne von Deinem Raumschiff aus, mit dem umringten Gasriesen Aster am Himmel. Die Tageszeit und das Datum sind auf der linken Seite der Konsole angegeben.

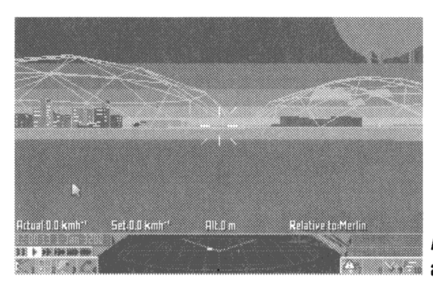



**Abb. 81: Dein Ausblick vom Sirocco Sternenhafen auf Merlin**

1. Werfe zunächst einen Blick auf das System, in dem Du Dich gegenwärtig befindest. (a) Wähle das Galaktische Weltraumkarte-Symbol **F2** an. Du wirst jetzt eine Karte mit allen Sternen in Deiner Nähe auf dem Bildschirm sehen. Ross 154 befindet sich in der Mitte des Bildschirms, grün hervorgehoben.

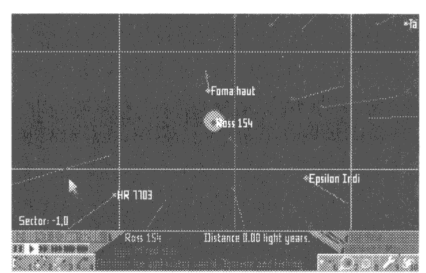



**Abb. 82: Ross 154 ist auf der galaktischen Karte hervorgehoben**

2. Du kannst jetzt Einzelheiten über das System abfragen.
   (a) Wähle das Daten-Symbol **F6** an. Ein Diagramm Deines Systems wird daraufhin angezeigt.

   (b) Zähle zwei Himmelskörper vom Stern Ross 154 weg. Dies ist Aster. Klicke jetzt den Planeten darunter an, damit die Information über Merlin angezeigt wird.

   (c) Wähle das Wirtschaftswesen-Symbol **F7** an, um die Einzelheiten des Handels für das gesamte System zu erhalten. Wie Du siehst sind die Haupt-Exportartikel Fleischprodukte (auf Merlin handelt es sich dabei um Fisch) und flüssiger Sauerstoff. Beide Waren dürften also relativ billig sein. ▶

▶ (d) Wähle das Politische-Symbol **F8** an, um Informationen über die Sozialstruktur abzurufen. Dieses System befindet sich unter föderativer Regierungsgewalt, müßte also eigentlich ziemlich sicher sein.

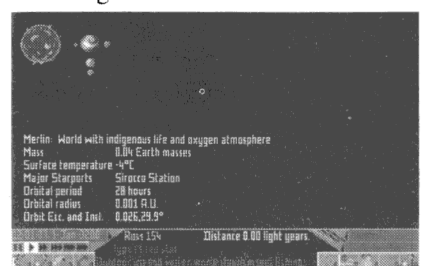



**Abb. 83:Informationen über Merlin**

3. Suche einen Ort aus, um die Waren zu verkaufen, die Du hier zu vernünftigen Preisen einkaufst.

   (a) Kehre mit dem Galaktische Weltraumkarte-Symbol **F2** zum Raster zurück.

   (b) Mit den Cursortasten kannst Du solange blättern, bis Barnard's Star (nach oben schauen und dann nach rechts) in der Mitte des Bildschirms erscheint und grün hervorgehoben wird.

   (c) Wähle das Daten-Symbol **F6** an.

   (d) Klicke solange einzeln die Himmelskörper an, bis Du die Weltraumstation findest, die um Birminghamworld kreist, sie heißt Boston Base.

   (e) Überprüfe für dieses System auf die gleiche Weise wie unter 2(c) und 2(d) die wirtschaftliche Lage und die Sozialstruktur. Du wirst feststellen, daß Fleischprodukte und flüssiger Sauerstoff zu den Importgütern gehören. Bei dem System handelt es sich um einen korporativen Staat und er sollte damit einigermaßen sicher sein. Hier kannst Du nun also Deinen Handel betreiben.

   (f) Du kannst mit dem Umlaufbahnen Karte-Symbol **F10** die Umlaufbahnen der verschiedenen Himmelskörper des Systems aufrufen.

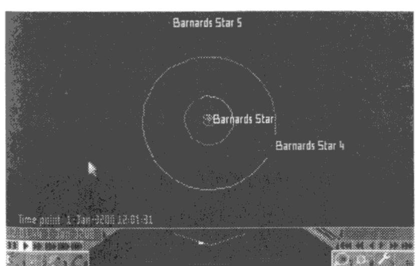



**Abb. 84: Schau Dir die Umlaufbahnen der Himmelskörper des Barnard's Star an**

▶ (g) Falls Du einen genaueren Blick darauf werfen willst, kannst Du das Einzoomen-Symbol **F7** und Wegzoomen-Symbol **F8** benutzen. Klicke den Himmelskörper an, damit er in die Mitte des Bildschirms gerückt wird und betätige dann die Symbole.

4. Kaufe auf Merlin eine Tonne Fisch ein. Du kannst nur Handel betreiben, während Du dich am Boden befindest, jetzt ist also die Zeit dafür.

   (a) Wähle das Kommunikation-Symbol **F4** an. Der Bildschirm zeigt Dir daraufhin eine Liste von Optionen an.

   (b) Wähle Aktienbörse aus.

   (c) Jetzt erscheint eine Liste von Artikeln mit Kaufen und Verkaufen Knöpfen. Suche Tierisches Fleisch heraus. Du kannst es Dir leisten, eine Tonne Fleisch einzukaufen.

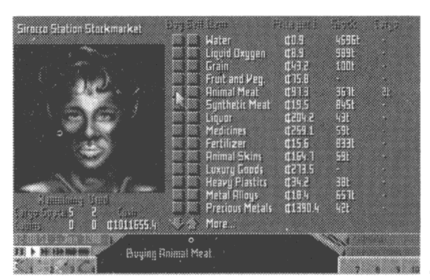



**Abb. 85: Der Kauf von Fleisch an der Börse**

   (d) Klicke den **Kaufen** Knopf für Tierisches Fleisch einmal an, sodaß eine Tonne Fleisch automatisch in Deinen Schiffsrumpf geladen wird. (Falls Du jemals aus Versehen zuviel einkaufst, kannst Du einfach den **Verkaufen** Knopf anklicken, bis Du wieder die richtige Menge geladen hast). Die Konsole zeigt an, wieviel Geld und freier Laderaum Dir noch zur Verfügung stehen.

5. Prüfe nach, ob irgendwelche Pakete nach Barnard's Star zu transportieren sind. Diese Kleinigkeiten sind es, die das Geld einbringen, aber sie bergen auch ein gewisses Risiko. Der Vorteil von Paketen ist, daß sie kaum Laderaum brauchen und weder Kabinen noch ein Lebenserhaltungssystem benötigen.

   (a) Klicke erneut das Kommunikation-Symbol **F4** an, gefolgt von Schwarze Brett.

   (b) Blättere mit den **Mehr**... Pfeilen durch die Anzeigen.

   (c) Eventuell ist keine passende Anzeige dabei, aber falls doch, klicke sie an. Falls nicht, fahre mit Schritt 6 fort.

   (d) Eine Liste an Antworten wird angezeigt, aus der Du durch Anklicken eine zum Ausstrahlen auswählen mußt. Nur die Tapferen klicken "**OK - einverstanden**" an, ohne vorher Fragen zu stellen. ▶

▶ (e) Das Paket wird automatisch in den Laderaum Deines Raumschiffs geladen.

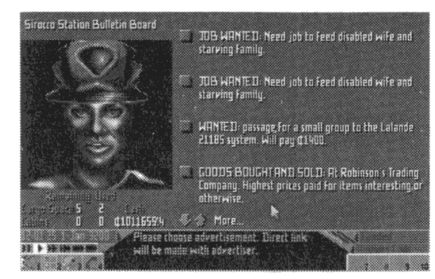



**Abb. 86: Wähle eine Anzeige vom schwarzen Brett aus**

(f) Du kannst nachprüfen, ob sich das Paket tatsächlich an Bord befindet, indem Du das Inventar-Symbol **F3** solange anklickst, bis die Seite für Passagiere und kleine Pakete angezeigt wird.

6. Starte zum Barnard's Starsystem.

(a) Kehre zur vorderen Aussicht zurück, indem Du das Aussicht-Symbol **F1** solange anklickst, bis rechts auf der Konsole die Meldung Aussicht nach Vorne dargestellt wird.

(b) Wähle das Kommunikation-Symbol **F4** an. Du erhältst wiederum eine Liste von Optionen. Klicke Startanfrage an.

(c) Sobald die Starterlaubnis auf der Konsole angezeigt wird, mußt Du das Flugsteuerung-Symbol **F7** aktivieren. Dadurch schalten sich Deine vertikalen Schubantriebe an und heben Dich langsam in die Höhe.

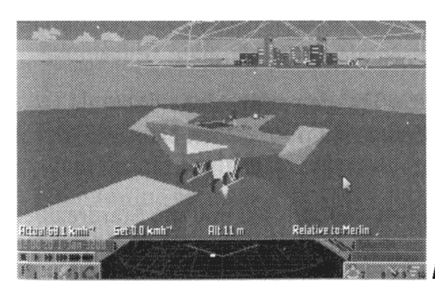



**Abb. 87: Eine Aussicht Deines Starts von außen**

(d) Ziehe die Nase des Raumschiffs etwas nach oben, indem Du die Maus bei heruntergedrückter rechter Maus-Taste zurückziehst.

(e) Aktiviere die Schubantriebe durch Drücken der Enter Taste für einige Sekunden. Jetzt beginnst Du aus der Atmosphäre heraus zu fliegen. Du besitzt jetzt die manuelle Kontrolle.

7. Mache jetzt einen Hyperspace Sprung zum Barnard's Star.

   (a) Benutze das Galaktische Weltraumkarte-Symbol **F2** und vergewissere Dich, daß Barnard's Star sich in der Mitte des Bildschirms befindet. Er wird dort grün hervorgehoben.

   (b) Kehre mit dem Aussicht-Symbol **F1** in den Aussicht Modus zurück.

   (c) Aktiviere den Hyperspace-Motor mit dem Hyperspace-Symbol **F8**. Nach Deiner Reise durch den Hyperspace kannst Du die Wirkung der Störungen sehen. Mit dem Aussicht-Symbol **F1** kannst Du auf Aussicht nach hinten umschalten, um einen Blick darauf zu werfen. Diese Hyperspace-Wolke in Deinem Rücken, ist auf eine riesige Entfernung hin zu sehen und kann unter Umständen Piraten anlocken. Es ist daher vernünftig, sie so bald wie möglich hinter Dir zu lassen und die eingestellte Geschwindigkeit mit der Enter-Taste zu erhöhen. Klicke das Aussicht-Symbol wieder an, bis Du erneut Aussicht nach vorne hast.

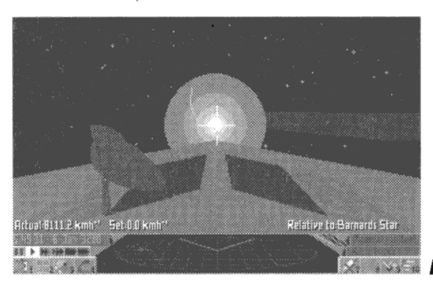



**Abb. 88: Die Überreste eines Hyperspace Sprunges**

   (d) Wähle das Identifikationstext-Symbol **F10** an, mit dem die Himmelskörpers des Systems, die vielleicht mit dem bloßen Auge noch nicht erkennbar sind, durch die eingeblendeten Namen gekennzeichnet werden.

   (e) Falls Du Dich umsehen möchtest, solltest Du die rechte Maus-Taste herunterdrücken, um das Raumschiff zu drehen. Zum Erreichen Deines Zieles ist das natürlich nicht unbedingt erforderlich.

8. Fliege nach Birminghamworld, indem Du den Autopiloten und die Stardreamer Zeitsteuerung einsetzt.

   (a) Sieh Dir die Systemstruktur an, indem Du zunächst das Galaktische Weltraumkarte-Symbol **F2** aktivierst und dann mit dem Karte des Aktuellen Sternsystems System Karte-Symbol **F2** eine Karte der Umlaufbahnen des gegenwärtigen Systems aufrufst.

   (b) Mit dem Einzoomen-Symbol **F7** holst Du Birminghamworld so dicht heran, daß Du es deutlich erkennen kannst. ▶

▶ (c) Ziehe Birminghamworld durch Anklicken in die Mitte des Bildschirms und hole es dann so dicht heran, bis es deutlich definiert ist, und die Umlaufbahnen fast die Breite des Bildschirms bedecken.

(d) Wenn Du den Namen der Weltraumstation (Boston Base) sehen kannst, bewege die Maus bei heruntergedrückter rechter Maus-Taste so, daß Du die Weltraumstation deutlich erkennen kannst.

(e) Bestimme mit dem Peilen-Symbol **F10** das Ziel für den Autopiloten fest.

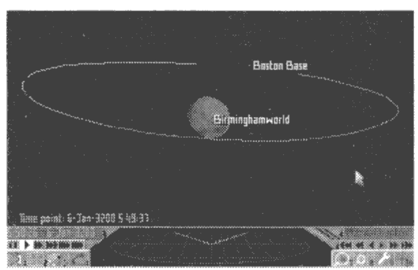



**Abb. 89: Zoome Dich auf Birminghamworld ein**

f) Du wirst über die Konsole angewiesen, ein Ziel auszuwählen. Zeige also auf die Weltraumstation und klicke sie an. Daraufhin erscheint auf dem Bildschirm ein Peilungsquadrat. Falls Du mit der Auswahl zu lange wartest, mußt Du eventuell das Peilen-Symbol erneut aktivieren.

(g) Kehre mit dem Aussicht-Symbol **F1** wieder in den Aussicht Modus zurück.

(h) Schalte jetzt den Autopiloten mit den Flugsteuerung-Symbol F7 ein, indem Du es solange anklickst, bis auf der Konsole Autopilot erscheint. Jetzt befindet sich das Raumschiff nicht länger unter manueller Kontrolle.

(i) Du wirst eine Reihe von Peilungsquadraten erkennen, die wie ein Tunnel auf Boston Base zuführen. Wenn Du näher heranfliegst, kommen die Quadrate schneller auf Dich zu und weisen Dich darauf hin, daß Du Deine Geschwindigkeit beim Anflug verlangsamen mußt. Im Idealerfall sollten sie mit einer gleichbleibenden Geschwindigkeit auf Dich zukommen.

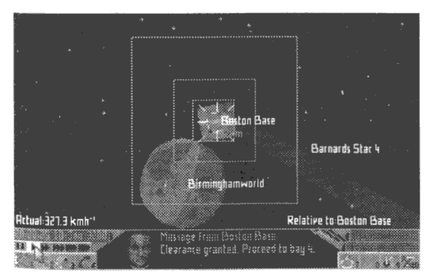



**Abb. 90: Peilungstunnel, die zur Boston Base führen**

▶ (j) Obwohl Du Dich relativ nahe der Boston Base befindest, wird es immer noch eine lange Zeit dauern, bis Du dort ankommst. Aktiviere deshalb die Stardreamer Zeitsteuerung, damit es so scheint, als würde die Zeit schneller vorangehen. Du findest weitere Einzelheiten zu ihrer Funktion im Kapitel NAVIGATION UND FLUG auf Seite 23.

(k) Finde die Zeitsteuerung-Symbole. Der einzelne Pfeil stellt die normale Zeit ein und jedes Symbol rechts davon vergrößert die anscheinende Geschwindigkeitsrate um den Faktor zehn. Wähle 1000 mal die normale Zeit aus (vier Pfeile) oder 10.000 mal die normale Zeit (das letzte Symbol rechts), je nachdem, wonach Dir der Sinn steht. Sobald Du Dich der Weltraumstation näherst, kehrt der Schiffscomputer automatisch zur Normalzeit zurück, damit Du eindocken kannst.

(l) Das Eindockverfahren wird vom Autopiloten erledigt, einschließlich der Anforderung der Landeerlaubnis von der Luftverkehrskontrolle. Falls Du das Eindocken nicht beobachten möchtest, kannst Du wieder die Zeitsteuerung betätigen.

9. Verkauf Deiner Waren

(a) Sobald Du eingedockt hast, wähle das Kommunikation-Symbol **F4** an und wähle erneut Stockmarket aus.

(b) Verkaufe Deine Waren mit Hilfe des **Verkaufen** Knopfes, d.h. klicke den **Verkaufen** Knopf für Tierischen Fleisch einmal an.




**Abb. 91: Verkauf Deiner Waren an der Börse**

(c) Der Geldbetrag, der unter **Bargeld** in der linken unteren Ecke der Konsole steht, sollte jetzt höher sein, als der mit dem Du angefangen hast, wenn Du nicht sehr viel Pech mit den Börsennotierungen hattest.

(d) Vergiß nicht wieder aufzutanken, indem Du mindestens eine Tonne Wasserstoff-Treibstoff kaufst!●

# ANHANG VIER

# DIE MECHANIK DES WELTRAUMFLUGES

Von David Braben

**WARNUNG: NICHT FÜR JENE DIE TECHNISCH ANGSTHABEN!**

**DU MUSST DIESEN TEIL NICHT LESEN, UM DEIN SCHIFF FLIEGEN ZU KÖNNEN**

# FLUG NACH LEITFADEN

Wie die Raumschiffdesigner durch die Jahrhunderte festgestellt haben, besitzen Raumschiffe so viele potentielle Freiheitsgrade, daß es sehr unpraktisch ist, sie alle von einem bloßen Menschen, ohne Hilfe, ganz allein steuern zu lassen. Logischerweise besitzt ein frei fliegendes Kampfschiff mindestens fünf voneinander unabhängige Richtungen (oder Vektoren) die gesteuert werden müssen. Es handelt sich dabei um die folgenden Vektoren:

1. Wendungs-Vektor (Größenordnung der Einheit) **F**
2. Geschwindigkeits-Vektor **V**
3. Schub Vektor **T**
4. Kamerasicht Vektor **C**
5. Waffen Vektor **W**

Es ist natürlich nur logisch, einige dieser Vektoren zu kombinieren. Je mehr sie jedoch miteinander verbunden werden, umso mehr Funktionalität geht verloren. Faulcon de Lacey (und die meisten anderen Raumschiffhersteller auch) verbinden (1), (4) und (5) und steuern (2) und (3) automatisch. Dadurch muß der Pilot nur noch (1) selber steuern, wobei er die Option hat, die automatische Steuerung von (2) und (3) abzuschalten, wenn dies notwendig erscheint. Selbst damit ist das eine ganze Menge Arbeit für eine Spezies, die darauf entwickelt ist, sich nur in zweieinhalb Dimensionen zu bewegen (nach oben und unten spielen eine sehr untergeordnete Rolle gegenüber Nord, Süd, Ost und West).

Es wird davon ausgegangen, daß der Pilot einen gewünschten Geschwindigkeits Vektor **D** zusammen mit seinem oder ihrem Wendungs Vektor besitzt, deren Größenordnung die gewünschte Geschwindigkeit **s** ist, die er oder sie eingestellt hat.

Darauf folgt: $\mathbf{D} = \mathbf{sF}$

und Schub zur Erlangung der Geschwindigkeit ist **D** $\mathbf{T} = \mathbf{mf}\,(\mathbf{D} - \mathbf{V})$

wobei **f** ein ausgewählter Faktor zum günstigen Treibstoffverbrauch ist

und **m** die Masse Deines Fahrzeuges darstellt

**f** wird ein maximaler Wert zugewiesen (ungefähr 1), um einen unwirtschaftlichen Schub und mögliche Schwankungen zu vermeiden. Daher wird sich Dein Raumfahrzeug über einem Landeplatz langsam absenken, auch wenn Deine eingestellte Geschwindigkeit bei Null liegt. Bei höheren Geschwindigkeiten werden die Kraftgrenzen der Schubantriebe, den Wert von **f** wirkungsvoll beschränken. Der erwünschte Schub wird in Komponenten und gleichmäßig an die betriebsfähigen Schubantriebe des Raumschiffs verteilt, und falls einer von ihnen keinen ausreichenden Schub leisten kann, wird der Wert **f** entsprechend reduziert (die Erhaltung der Schubrichtung ist immer wichtiger als die Erhaltung der Schub-Größenordnung).

## REFERENZRAHMEN

Die Probleme der "Flug-nach-Leitfaden-Technik" werden noch komplizierter, wenn man die Referenzrahmen in Betracht zieht, nach denen die Geschwindigkeiten gemessen werden. Bewegt sich zum Beispiel ein Fahrzeug langsam auf einer Straße entlang, will der Fahrer nicht wissen daß sich Straße und Fahrzeug beide mit einer Geschwindigkeit von vielen tausend Kilometern pro Stunde seitwärts bewegen (bedingt durch die Umlaufgeschwindigkeit des Planeten um einen Stern und die Rotation des Planeten). Würde das Fahrzeug in die Bewegungsrichtung zeigen, wäre seine Bewegung die Straße entlang fast völlig irrelevant. Das einzige ist, in dem Referenzrahmen des jeweiligen Planeten, der sich bewegt und um sich selber dreht, in die Bewegungsrichtung zu zeigen.

Daraus folgt: **D = sF + R**
wobei **R** die Geschwindigkeit des Referenzrahmens ist
und der ideale Schub **T = mf** (**D - V**) beträgt
**T = mf (sF + R - V)**

Dein Schiffscomputer wählt automatisch den Himmelskörper aus, den Du am ehesten zur Definition eines Referenzrahmen für Deine Bewegung gebrauchen wirst. Es handelt sich hier im allgemeinen um einen Planeten oder einen Mond, es kann aber auch eine Weltraumstation oder ein großes Raumschiff sein. Er entscheidet außerdem, ob es intuitiver wäre oder nicht, einen Rotationsrahmen zu verwenden. Bei Weltraumstationen ist es vernünftiger, einen Rotationsrahmen im Eindock- Tunnel zu verwenden -sonst würde Dein Raumschiff dauernd Schub entwickeln, weil es versucht, sich mit einer ähnlichen Stelle der Station gemeinsam, im Kreis zu drehen.

## AUSWAHL DER REFERENZRAHMEN

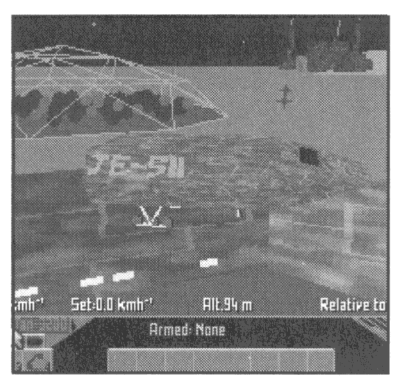
Der Himmelskörper, der zur Berechnung Deines gegenwärtigen Referenzrahmen verwendet wird, ist in der rechten unteren Ecke Deiner Überkopf-Anzeige dargestellt. Er wird nach einer Gewichtsfunktion ausgewählt. Bei Planeten und Sternen basiert das Gewicht auf ihrer Masse. Daher reichen die Einflußsphären von Sternen im allgemeinen weit über die der Planeten hinaus. Bei anderen Körpern basiert es auf ihren Abmessungen.

Es fällt Dir eventuell auf, daß die Motoren in Deinem Schiff plötzlich Schubkraft generieren, wenn ein anderer Referenzrahmen ausgewählt wird. Es handelt sich hierbei nicht um einen Fehler Deines Raumschiffs sondern kommt daher, daß Deine eingestellte Geschwindigkeit sich scheinbar plötzlich geändert hat, da sie jetzt im Verhältnis zu dem neuen Körper gemessen wird.●

# ANHANG FÜNF

# RAUMSCHIFF-IDENTIFIKATION

FAKTEN UND ZAHLEN ÜBER DIE
GEBRÄUCHLICHSTEN SCHIFFE, DENEN DU BEGEGNEST




# ADDER

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 15 TONNEN

**MASSE (VOLL BELADEN)** 55 TONNEN

**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 40 TONNEN

**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 8 ERDEN G

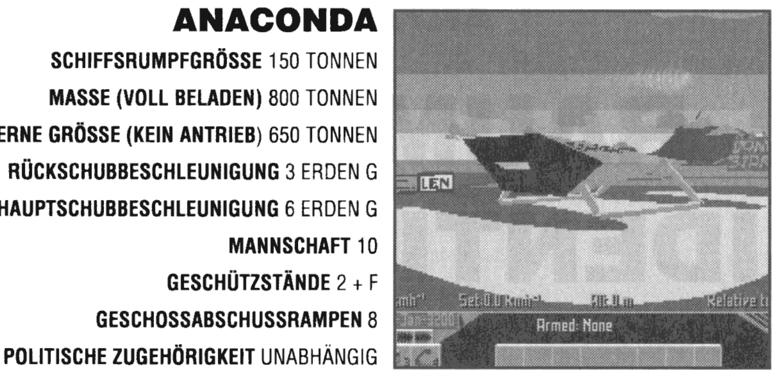
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 18 ERDEN G

**MANNSCHAFT** 1

**GESCHÜTZSTÄNDE** 1 + F

**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 0

**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** UNABHÄNGIG, FÖDERATION




# ANACONDA

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 150 TONNEN

**MASSE (VOLL BELADEN)** 800 TONNEN

**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 650 TONNEN

**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 3 ERDEN G

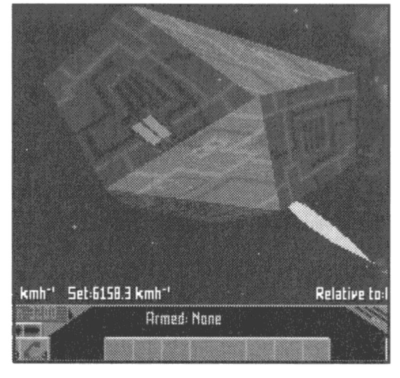
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 6 ERDEN G

**MANNSCHAFT** 10

**GESCHÜTZSTÄNDE** 2 + F

**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 8

**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** UNABHÄNGIG




# ASP EXPLORER

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 30 TONNEN

**MASSE (VOLL BELADEN)** 150 TONNEN

**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 120 TONNEN

**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 7 ERDEN G

**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 22 ERDEN G

**MANNSCHAFT** 2

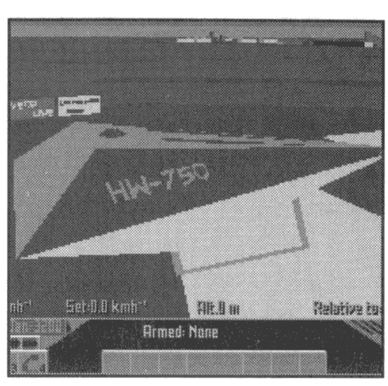
**GESCHÜTZSTÄNDE** 2 + F

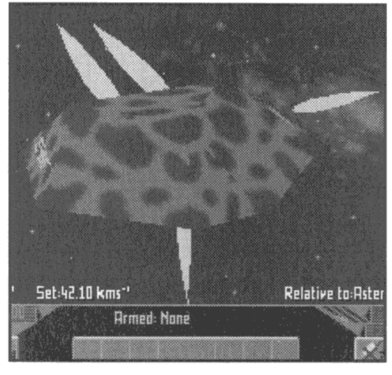
**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 1

**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** UNABHÄNGIG, FÖDERATION

## BOA

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 200 TONNEN
**MASSE (VOLL BELADEN)** 1500 TONNEN
**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 1300 TONNEN
**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 4 ERDEN G
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 8 ERDEN G
**MANNSCHAFT** 12
**GESCHÜTZSTÄNDE** 4 + F
**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 6
**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** UNABHÄNGIG



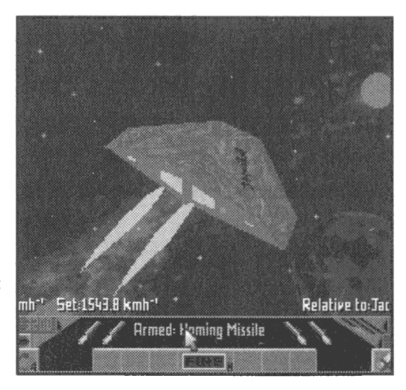



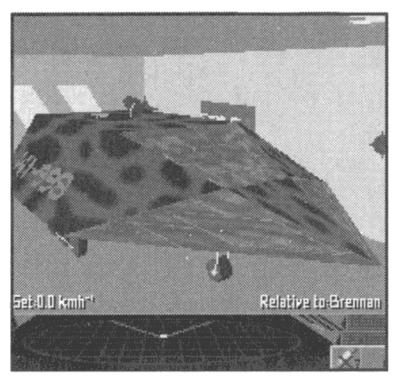

## COBRA MK I

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 15 TONNEN
**MASSE (VOLL BELADEN)** 75 TONNEN
**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 60 TONNEN
**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 6 ERDEN G
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 16 ERDEN G
**MANNSCHAFT** 1
**GESCHÜTZSTÄNDE** 2 + F
**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 2
**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** UNABHÄNGIG, FÖDERATION

## COBRA MK III

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 20 TONNEN
**MASSE (VOLL BELADEN)** 100 TONNEN
**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 80 TONNEN
**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 7 ERDEN G
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 20 ERDEN G
**MANNSCHAFT** 1
**GESCHÜTZSTÄNDE** 2 + F
**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 4
**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** UNABHÄNGIG, FÖDERATION






# CONSTRICTOR

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 30 TONNEN

**MASSE (VOLL BELADEN)** 120 TONNEN

**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 90 TONNEN

**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 10 ERDEN G

**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 22 ERDEN G

**MANNSCHAFT** 2

**GESCHÜTZSTÄNDE** 2 + F

**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 2

**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** UNABHÄNGIG, FÖDERATION

# EAGLE LANGSTRECKEN KAMPFRAUMSCHIFF MK I

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 5 TONNEN

**MASSE (VOLL BELADEN)** 25 TONNEN

**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 20 TONNEN

**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 10 ERDEN G

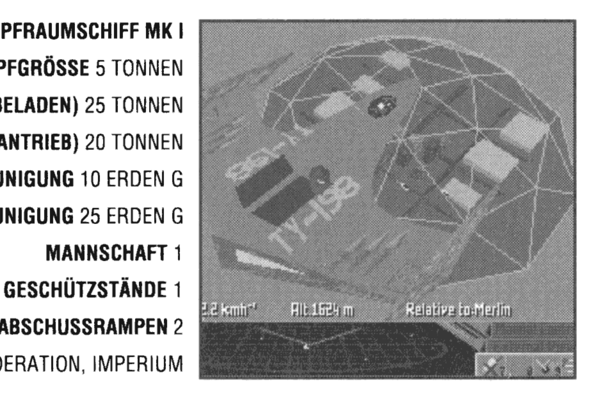
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 25 ERDEN G

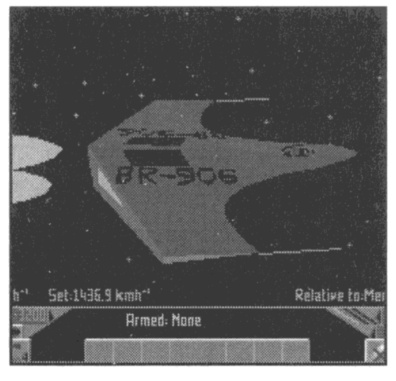
**MANNSCHAFT** 1

**GESCHÜTZSTÄNDE** 1

**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 2

**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** FÖDERATION, IMPERIUM




# EAGLE LANGSTRECKEN KAMPFRAUMSCHIFF MK II

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 6 TONNEN

**MASSE (VOLL BELADEN)** 28 TONNEN

**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 22 TONNEN

**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 4 ERDEN G

**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 28 ERDEN G

**MANNSCHAFT** 1

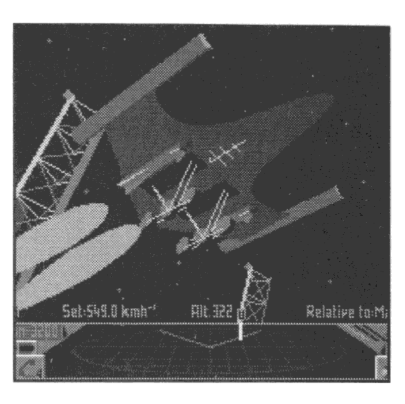
**GESCHÜTZSTÄNDE** 1

**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 2

**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** FÖDERATION

## EAGLE LANGSTRECKEN KAMPFRAUMSCHIFF MK III

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 8 TONNEN
**MASSE (VOLL BELADEN)** 30 TONNEN
**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 22 TONNEN
**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 15 ERDEN G
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 28 ERDEN G
**MANNSCHAFT** 1
**GESCHÜTZSTÄNDE** 1
**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 2
**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** IMPERIUM







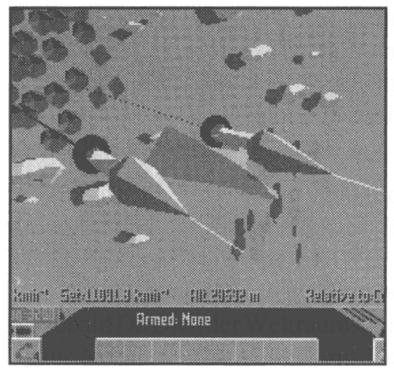
## FALCON

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 5 TONNEN
**MASSE (VOLL BELADEN)** 16 TONNEN
**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 11 TONNEN
**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 9 ERDEN G
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 30 ERDEN G
**MANNSCHAFT** 1
**GESCHÜTZSTÄNDE** 1
**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 2
**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** FÖDERATION

## GECKO

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 11 TONNEN
**MASSE (VOLL BELADEN)** 45 TONNEN
**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 34 TONNEN
**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 9 ERDEN G
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 6 ERDEN G
**MANNSCHAFT** 1
**GESCHÜTZSTÄNDE** 2
**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 1
**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** UNABHÄNGIG





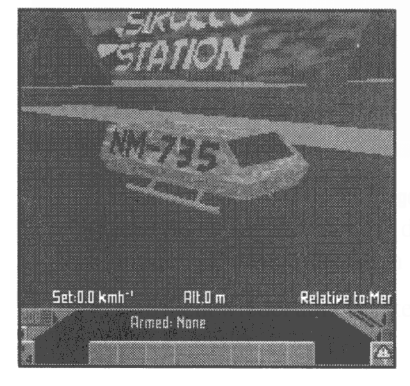

## IMP COURIER

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 130 TONNEN
**MASSE (VOLL BELADEN)** 480 TONNEN
**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 350 TONNEN
**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 6 ERDEN G
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 16 ERDEN G
**MANNSCHAFT** 3
**GESCHÜTZSTÄNDE** 1
**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 6
**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** IMPERIUM

## IMP TRADER




**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 175 TONNEN
**MASSE (VOLL BELADEN)** 700 TONNEN
**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 525 TONNEN
**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 4 ERDEN G
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 9 ERDEN G
**MANNSCHAFT** 6
**GESCHÜTZSTÄNDE** 1
**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 6
**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** IMPERIUM

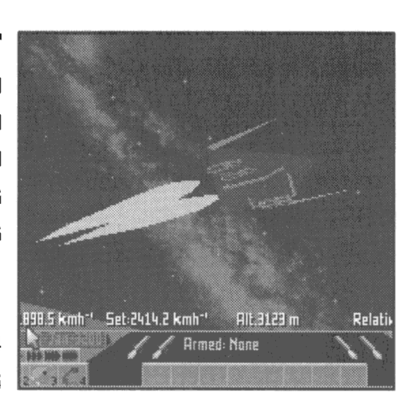


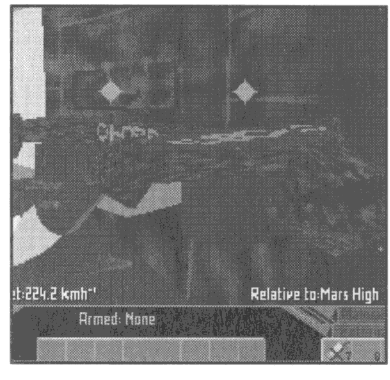

## INTERPLANETARY SHUTTLE

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 4 TONNEN
**MASSE (VOLL BELADEN)** 8 TONNEN
**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 4 TONNEN
**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 3 ERDEN G
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 5 ERDEN G
**MANNSCHAFT** 1
**GESCHÜTZSTÄNDE** 0
**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 0
**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** UNABHÄNGIG, FÖDERATION, IMPERIUM

## KRAIT

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 8 TONNEN
**MASSE (VOLL BELADEN)** 38 TONNEN
**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 30 TONNEN
**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 10 ERDEN G
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 20 ERDEN G
**MANNSCHAFT** 1
**GESCHÜTZSTÄNDE** 1
**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 4
**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** UNABHÄNGIG



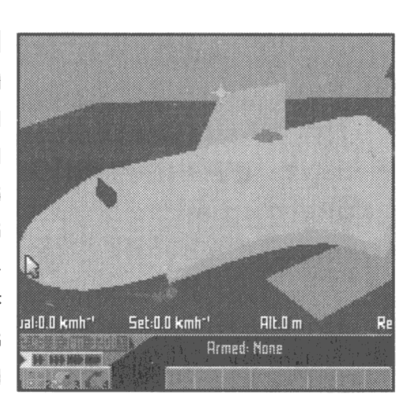




## LIFTER

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 3
**MASSE (VOLL BELADEN)** 10 TONNEN
**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 7 TONNEN
**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 2 ERDEN G
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 4 ERDEN G
**MANNSCHAFT** 1
**GESCHÜTZSTÄNDE** 0
**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 0
**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** FÖDERATION

## LION

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 65 TONNEN
**MASSE (VOLL BELADEN)** 300 TONNEN
**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 235 TONNEN
**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 3 ERDEN G
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 5 ERDEN G
**MANNSCHAFT** 4
**GESCHÜTZSTÄNDE** 4 + F
**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 6
**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** FÖDERATION






## MORAY

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 17 TONNEN

**MASSE (VOLL BELADEN)** 87 TONNEN

**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 70 TONNEN

**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 6 ERDEN G

**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 14 ERDEN G

**MANNSCHAFT** 1

**GESCHÜTZSTÄNDE** 1 + F

**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 4

**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** UNABHÄNGIG, FÖDERATION




## OSPREY

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 4 TONNEN

**MASSE (VOLL BELADEN)** 15 TONNEN

**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 11 TONNEN

**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 8 ERDEN G

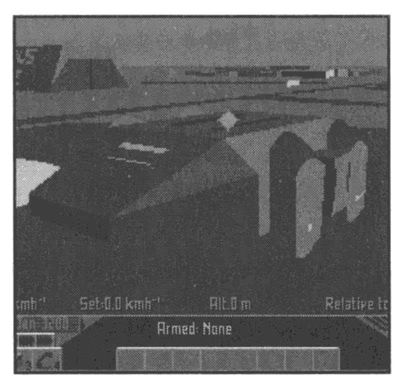
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 27 ERDEN G

**MANNSCHAFT** 1

**GESCHÜTZSTÄNDE** 1

**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 2

**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** IMPERIUM




## PANTHER

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 400 TONNEN

**MASSE (VOLL BELADEN)** 2500 TONNEN

**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 2100 TONNEN

**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 3 ERDEN G

**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 6 ERDEN G

**MANNSCHAFT** 15

**GESCHÜTZSTÄNDE** 4

**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 8

**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** FÖDERATION

## PUMA SHUTTLE

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 175 TONNEN

**MASSE (VOLL BELADEN)** 1000 TONNEN

**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 825 TONNEN

**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 3 ERDEN G

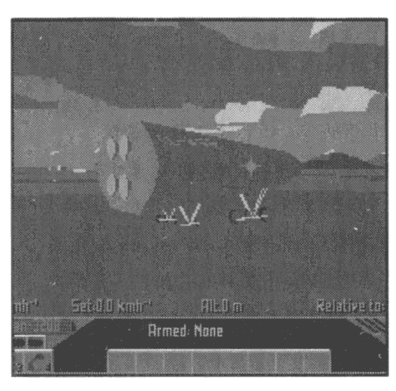
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 6 ERDEN G

**MANNSCHAFT** 11

**GESCHÜTZSTÄNDE** 4 + F

**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 8

**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** FÖDERATION







## PYTHON

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 100 TONNEN

**MASSE (VOLL BELADEN)** 500 TONNEN

**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 400 TONNEN

**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 4 ERDEN G

**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 10 ERDEN G

**MANNSCHAFT** 7

**GESCHÜTZSTÄNDE** 2 + F

**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 4

**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** UNABHÄNGIG

## SIDEWINDER

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 8 TONNEN

**MASSE (VOLL BELADEN)** 33 TONNEN

**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 25 TONNEN

**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 12 ERDEN G

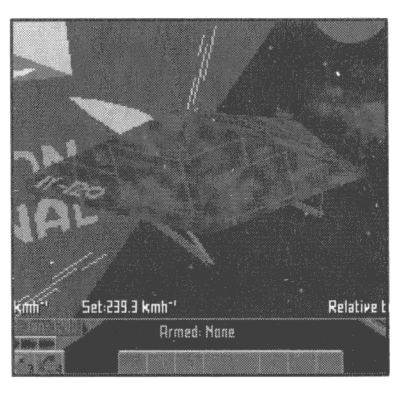
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 23 ERDEN G

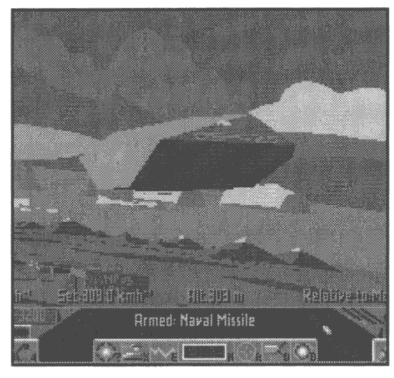
**MANNSCHAFT** 1

**GESCHÜTZSTÄNDE** 1 + F

**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 0

**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** UNABHÄNGIG






# TIGER TRADER

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 80 TONNEN

**MASSE (VOLL BELADEN)** 400 TONNEN

**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 320 TONNEN

**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 5 ERDEN G

**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 12 ERDEN G

**MANNSCHAFT** 5

**GESCHÜTZSTÄNDE** 1 + F

**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 1

**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** FÖDERATION

# TRANSPORTER

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 40 TONNEN

**MASSE (VOLL BELADEN)** 200 TONNEN

**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 160 TONNEN

**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 4 ERDEN G

**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 9 ERDEN G

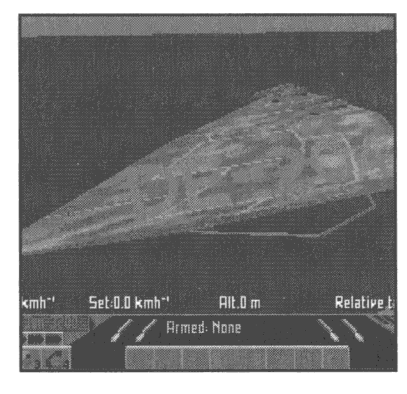
**MANNSCHAFT** 3

**GESCHÜTZSTÄNDE** 1

**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 2

**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** UNABHÄNGIG, FÖDERATION




# VIPER

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 15 TONNEN

**MASSE (VOLL BELADEN)** 65 TONNEN

**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 50 TONNEN

**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 10 ERDEN G

**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 24 ERDEN G

**MANNSCHAFT** 1

**GESCHÜTZSTÄNDE** 1+F

**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 4

**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** UNABHÄNGIG, FÖDERATION, IMPERIUM

# KESTREL

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 5

**MASSE (VOLL BELADEN)** 20 TONNEN

**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 15 TONNEN

**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 6 ERDEN G

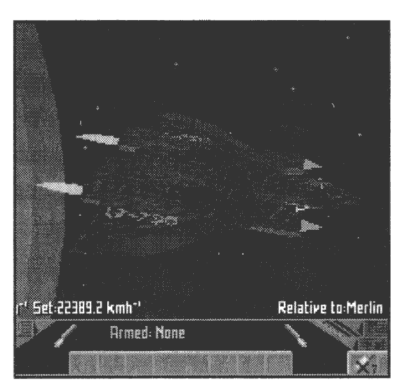
**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 25 ERDEN G

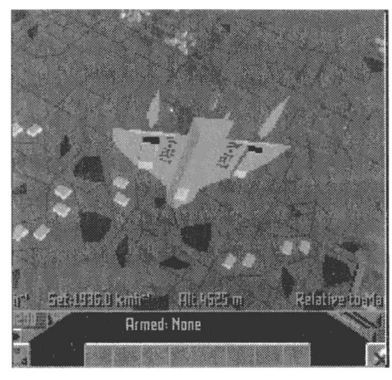
**MANNSCHAFT** 1

**GESCHÜTZSTÄNDE** 1

**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 2

**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** FÖDERATION




# HAWK

**SCHIFFSRUMPFGRÖSSE** 5 TONNEN

**MASSE (VOLL BELADEN)** 18 TONNEN

**INTERNE GRÖSSE (KEIN ANTRIEB)** 13 TONNEN

**RÜCKSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 6 ERDEN G

**HAUPTSCHUBBESCHLEUNIGUNG** 27ERDEN G

**MANNSCHAFT** 1

**GESCHÜTZSTÄNDE** 1

**GESCHOSSABSCHUSSRAMPEN** 2

**POLITISCHE ZUGEHÖRIGKEIT** FÖDERATION

# Anerkennungen

David Braben dankt den Folgenden:

**Zusätzliche dreidimensionale Formen**

Jonathan Griffiths

Peter Irvin

**Identikit-Gesichter**

Paul Mitchell

**Musik**

David Lowe

**Schriftliches Material**

Kathy Dickinson

Moira Sheenan

Ian Bell

David Massey

Gary Penn

**Überprüfung**

Richard Hewison

Nick Dawson

Kathy Dickinson

Gary Penn

Eddie Ashfield

**Innerliche Unterstützung**

Kathy Dickinson

Ali Finn

Eddie Ashfield

Jacqui Lyons

John Biggs

**Produktion**

Jeder in Gametek UK der ein potentielles Fiasko vermiedet hat.